Wii • DS • GAMECUBE • GAME BOY

01/07 Ausgabe 117 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTG -MAGAZIN

N-ZONE KOMPETENT UNABHÄNGIG EHRLICH REDAKTIONS-G

SHOPPING-GUIDE

52-SEITEN-BEILAGE:
DER OPTIMALE
WEIHNACHTS-FÜHRER

SPART 50 %

GUTSCHEIN
ÜBER GENIALES
Wii-SHIRT
IM HEFT

Wii

DER START DER TRAUMKONSOLE

- Alle Launch-Titel im Überblick
- Mit Tests von Red Steel, Wii Sports, Wii Play, Call of Duty 3, Tony Hawk, Rayman u. v. m.

LINKS Wii-ABENTEUER IM 10-SEITEN-TEST!

ZELDA TWILIGHT PRINCESS

DARUM IST DAS EPOS BESSER ALS OCARINA OF TIME

01
4 194373 903306

WIINACHTEN Das N-ZONE-Team hat keine Überstunde gescheut, um über den Wii-Start so informativ wie möglich zu berichten.

VON LINKS NACH RECHTS:

Obere Reihe:
Britta Rasp (Layout)
Sascha Dowidat (Freier Mitarbeiter)
Sebastian Stange (Freier Mitarbeiter)
Matthias Schöffel (Layout)

Untere Reihe:
Lars Kromat (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
David Mola (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Endlich: Wii ist da!

Wir präsentieren euch die Traumkonsole auf 40 Seiten!

Darauf haben alle Nintendo-Fans gewartet: Wii ist endlich da! Nintendo liefert zum Start jede Menge Konsolen aus, aufgrund der großen Nachfrage dürfte es aber trotzdem zu einem Lieferengpass kommen. Nintendo scheint den Nerv der Zeit voll getroffen zu haben. Anfangs dafür belächelt, dass Wii keine HD-Grafik darstellen kann, überzeugten der günstige Preis der Konsole, die niedrigen Entwicklungskosten der Spiele und nicht zuletzt der absolut innovative Controller Spielehersteller wie Kunden gleichermaßen. Das Start-Line-up besticht nicht nur durch Qualität, sondern auch durch die Genre-Vielfalt, die sowohl videospielunerfahrene Menschen wie auch Hardcore-Spielefans anspricht. Auf 40 Seiten sagen wir euch, was euch zum Wii-Start erwartet und welche Spiele empfehlenswert sind. Käufer unserer Premium-Ausgabe (mit Bügelbild und *Zelda*-Poster) sowie unsere Plus-Abonnenten kommen zudem in den Genuss einer DVD, auf der wir zahlreiche Wii-Titel in Videos vorstellen. Aus Aktualitätsgründen haben wir eine Kamera verwendet statt einer digitalen Grabbingstation, deshalb können wir euch als wohl einziges deutsches Magazin zum Wii-Start derart viele Videos zu Wii-Spielen zeigen.

DAS BESTE ZELDA ALLER ZEITEN

Konnte man sich bei den meisten Konsolenstarts der letzten Jahre noch beschweren, dass kein Überspiel zum Launch verfügbar war – bei Wii ist alles anders. Mit *The Legend of Zelda: Twilight Princess* liefert Nintendo gleich den Kaufgrund für Wii mit. *The Legend of Zelda: Twilight Princess* ist nicht nur die lang erwartete Fortsetzung der beliebten *Zelda*-Reihe, sondern zugleich der beste Titel der Serie und ein Zeugnis dafür, dass Nintendo der beste Spiele-Entwickler der Welt ist. Wir zollen *Zelda: Twilight Princess* Tribut und präsentieren euch ab Seite 14 einen 10 Seiten starken Mega-Test zum Wii-Knaller. Wem das noch nicht reicht, der erhält ab dem 13.12. mit unserem 100 Seiten umfassenden *Zelda*-Sonderheft das volle *Zelda*-Paket. Hier erhaltet ihr für € 4,99 nicht nur einen ausführlichen XXL-Test auf 20 Seiten, sondern auch eine geniale Komplettlösung plus eine große *Zelda*-Historie.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern und eine schöne Weihnachtszeit! Euer N-ZONE-Team!

INHALT

NEWS

8 Allgemeine News

76 Import-News

REPORTAGE

86 Entwicklertagebuch Nanostray II

88 Entwicklertagebuch Panzer Tactics DS

89 Entwicklertagebuch Spectrobes

46 Flashback

JEDEN MONAT

94 Mega-Abo

79 Wii-Abo

78 Hardware & Zubehör

96 Impressum

50 Info-Center

80 Leserbriefe

97 Nachspiel

84 Spielerforum

98 Heft-Vorschau

95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	71
Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr	71
Bionicle Heroes	73, 75
Call of Duty 3	28
Cars	44
Crash Boom Bang!	72
Die Sims	91
Die Sims 2: Haustiere	71, 90
Dogz	75
Eragon	70
Gottlieb Pinball Classics	43
GT Pro Series	44
Jagdfieber!	63, 69
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	90
Marvel Ultimate Alliance	44
Micro Machines V4	73
Monster 4x4: World Circuit	44
Nanostray II	86
Need for Speed Carbon: Own the City	75
Panzer Tactics DS	88
Phoenix Wright: Ace Attorney	68
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	92
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	92
Rafa Nadal Tennis	73
Rayman Raving Rabbids	26
Red Steel	32
Scurge Hive	72, 74
Spectrobes	89
Sponge Bob Schwammkopf: D. Kreatur a. d. K. K.	42, 72
The Legend of Spyro: A New Beginning	62, 72
The Legend of Zelda: The Wind Waker	92
The Legend of Zelda: Twilight Princess	14, 91
Star Wars Lethal Alliance	69
Sudokumaniacs	73
Super Fruit Fall	43
Tomb Raider Legend	60, 70, 74
Tony Hawk's Downhill Jam	40, 71
Wii Play	24
Wii Sports	38
Yoshi's Island DS	64

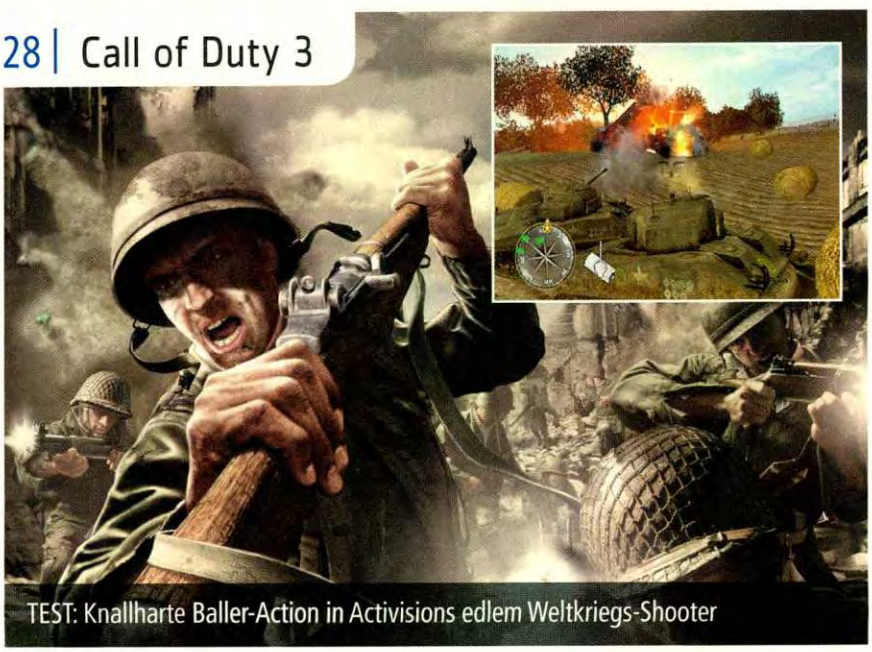
10 | Nintendo Wii

SPECIAL: Alle Infos zu Hardware und Spielen von Nintendos Superkonsole!

14 | The Legend of Zelda: Twilight Princess

TEST: Wir haben das neue Zelda auf 10 Seiten auf Herz und Nieren geprüft!

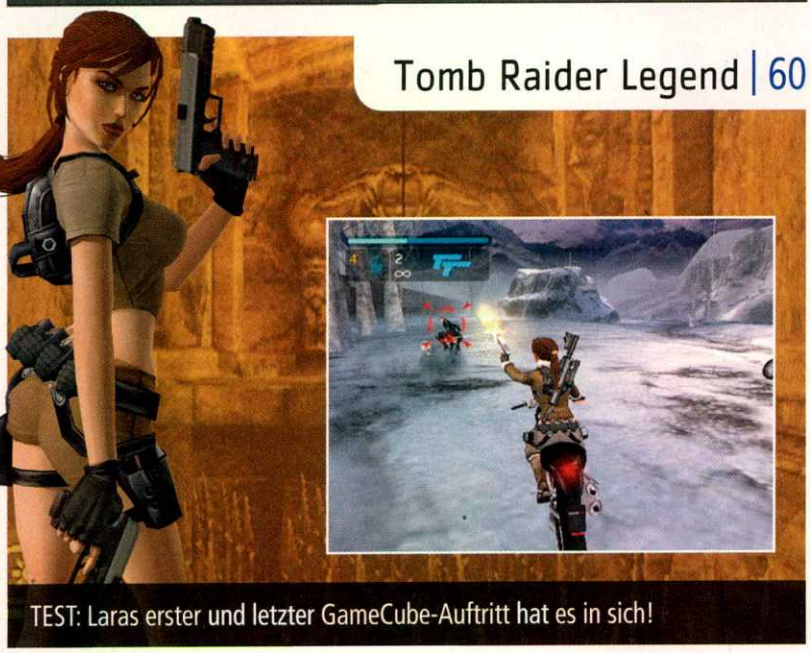
28 | Call of Duty 3



TEST: Knallharte Baller-Action in Activisions edlem Weltkriegs-Shooter

Flashback | 46

REPORTAGE: Virtual-Console-Klassiker, die auch heute noch Spaß machen.



Tomb Raider Legend | 60

TEST: Laras erster und letzter GameCube-Auftritt hat es in sich!

Yoshi's Island DS | 64

TEST: Das neueste Abenteuer des beliebten Dinos für den DS!

TEST

Wii

28 Call of Duty 3
44 Cars
43 Gottlieb Pinball Classics
44 GT Pro Series
44 Marvel Ultimate Alliance
44 Monster 4x4: World Circuit
26 Rayman Raving Rabbids
32 Red Steel
42 Sponge Bob Schwammkopf: Die Kreatur a. d. K. Krabbe
43 Super Fruit Fall
14 The Legend of Zelda: Twilight Princess
24 Wii Play
38 Wii Sports

GameCube

63 Jagdfieber!
62 Spyro: A New Beginning
60 Tomb Raider Legend

Nintendo DS

71 Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix
71 Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr
73 Bionicle Heroes
72 Crash Boom Bang!
71 Die Sims 2: Haustiere
70 Eragon
69 Jagdfieber!
73 Micro Machines V4
68 Phoenix Wright: Ace Attorney
73 Rafa Nadal Tennis
72 Scurge Hive
72 Sponge Bob Schwammkopf: D. Kreatur a. d. Krossen Krabbe
72 The Legend of Spyro: A New Beginning
69 Star Wars Lethal Alliance
73 Sudokumaniacs
70 Tomb Raider Legend
71 Tony Hawk's Downhill Jam
64 Yoshi's Island DS

Game Boy

75 Bionicle Heroes
75 Dogz
75 Need for Speed Carbon: Own the City
74 Scurge Hive
75 Sponge Bob Schwammkopf: Die Kreatur a. d. K. Krabbe
74 Tomb Raider Legend

TIPPS

Wii

91 The Legend of Zelda: Twilight Princess

GameCube

91 Die Sims
90 Die Sims 2: Haustiere
92 Pokémon XD: Der dunkle Sturm
92 The Legend of Zelda: The Wind Waker
91 The Legend of Zelda: Twilight Princess

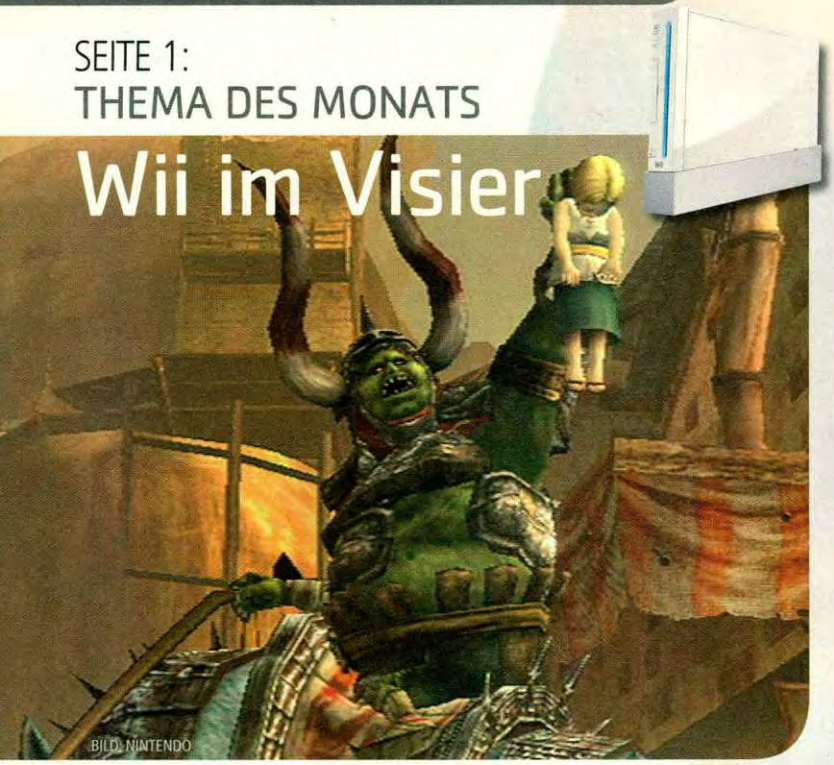
Game Boy

90 Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie
92 Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot

DVD-INHALT

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:
THEMA DES MONATS



THEMA DES MONATS

Wii im Visier:
- Call of Duty 3
- GT Pro Series
- Marvel Ultimate Alliance
- Monster 4x4
- Rayman Raving Rabbids
- Red Steel
- Tony Hawk's Downhill Jam
- Wii Sports
- Wii Play
- Zelda: Twilight Princess

TEST

Die Sims 2: Haustiere (DS)
Jagdfieber (DS)
Need for Speed: Carbon (GC)
Pokémon: Mystery Dungeon (DS)
Pokémon: Mystery Dungeon (GB)
Spyro: A New Beginning (GC)
Star Wars: Lethal Alliance (DS)
Tomb Raider Legend (DS)
Tomb Raider Legend (GB)
Tomb Raider Legend (GC)
Yoshi's Island DS (DS)

BONUS

Lesereinsendung: Die Wii-Konsole in 3D
MegaMan NT Warrior (Folge 2)
N-ZONE hört hin!
Zu Besuch bei Biene Maja

SPIEL-TRAILER

Die Sims 2: Haustiere
Eragon
Rayman Raving Rabbids
Red Steel
Spyro: A New Beginning

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 01/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

Vorschau
Resistance: Fall of Man (PS3)
Test
Call of Duty 3 (PS2)
Canis Canem Edit (PS2)
L.A. Rush (PSP)
Mortal Kombat: Unchained (PSP)
MotoGP (PSP)
Power Stone Collection (PSP)
SingStar Legends (PS2)
Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2)
WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (PS2)
Bonus
Final Fantasy XII (Interview)
John Woo pr. Stranglehold (Präsentation)
PES 6: Die Europameisterschaft
Resistance: Fall of Man (Interview)
Spiel-Trailer
Army of Two
Assassin's Creed
Call of Duty 3
GTA Vice City Stories – Trailer 3
Half-Life 2: Episode II
John Woo presents Stranglehold
Kane & Lynch: Dead Men
L.A. Noire
Sonic the Hedgehog
Team Fortress 2

MICROSOFT (NUR IM PLUS-ABO)

Test
F.E.A.R. (X360)
Rainbow Six Vegas (X360)
Bonus
BioShock (Präsentation)
Call of Duty 3 (Mehrspieler-Präsentation)
Rainbow Six Vegas (Mehrspieler-Präs.)
Spiel-Trailer
Banjo-Kazooie
Battlestations Midway
Call of Duty 3
Fusion Frenzy 2
Import Tuner Challenge
Kingdom Under Fire: Circle of Doom
Lost Odyssey
Lost Planet
Marvel Universe Online
Medal of Honor: Airborne
Shrek 3
Superman Returns
Tenchu Seran
The Darkness
Viva Piñata

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel.: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif, Österreich; Tel.: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

Wii-TESTS SATT

Die kompakteste Nintendo-Heimkonsole aller Zeiten ist da und wir berichten auf mehr als 30 Seiten über den Launch.

ALLES FÜR ZELDA-FANS!

Das *Zelda*-Sonderheft (ab 13.12.) hat uns eine Woche lang um den Schlaf gebracht, aber dafür hat sich die Mühe gelohnt!

100-STUNDEN-EPOS

Wir haben *Zelda: Twilight Princess* getestet und huldigen der GameCube-Version mit 97 Prozent.

AUSGEBREMST

GT Pro Series und *Monster 4x4* sind keine echten Alternativen für Rennspiel-Fans. Diese warten auf *Excite Truck*.

ALLE 8-UNG!

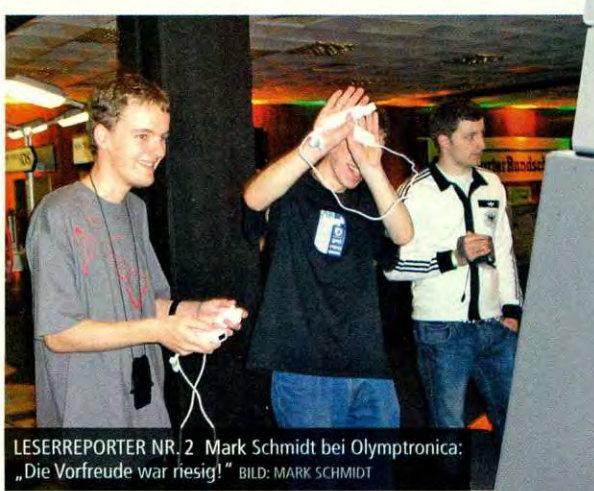
Jede Mathestunde ist prickelnder als die völlig unnötige Zahlenschieberei *Sudokumaniacs*. Wertung: 8 Prozent!

Der Wii-Deutschland-Start

N-ZONE-Leserreporter berichten live von der Wii-Deutschland-Tour!

Noch bis Mitte Dezember tourt der Nintendo-Bus durch mehr als 40 deutsche Städte – mit an Bord befinden sich zwei Wii-Anspielstationen, auf denen *Wii Sports* und *Wii Play* für ein paar Minuten gespielt werden können. Unsere Leserin Lisa Lahr hat die Tour in Köln besucht und schildert ihre Eindrücke wie folgt: „Nach einer halben Stunde Wartezeit vor dem weißen Reisebus stürzte ich mich sofort auf *Wii Play*. Es war das erste Mal, dass ich Wii spielte und mit der Steuerung kam ich sofort zurecht. Leider gab es keinerlei Showeinlagen, aber immerhin gab es einen coolen Wii-Kuli als Gimmick. Die Location hätte aber durchaus pompöser ausfallen dürfen!" Mark Schmidt, Mitglied beim Clan „MKR", hat ein weiteres Nintendo-Event besucht: „Die Olymptronica 2006 war für mich persönlich das Event, auf das ich mich am meisten freute, weil ich dort zum ersten Mal Wii spielen würde. Die Vorfreude war dementsprechend riesig. Ich persönlich hatte am Anfang Bedenken, wie sich Wii steuert und ob es vielleicht Probleme mit dem Arm geben könnte. Dies hat sich aber nach längerem Anzocken nicht bestätigt. Vor allem *Zelda* war heiß umkämpft und jeder wollte es selbst testen. Lange Wartezeiten waren trotz einer stattlichen Anzahl von 15 Wii-Konsolen keine Seltenheit. Insgesamt hat mir das Event sehr gut gefallen, es gab viele Games zum Anzocken und die Turniere waren größtenteils gut organisiert." **(ck)**

LESERREPORTER NR. 1 Lisa Lahr direkt vor Ort in Köln: „Meinem Kumpel Sebastian hat Wii auch gut gefallen." BILD: LISA LAHR



LESERREPORTER NR. 2 Mark Schmidt bei Olymptronica: „Die Vorfreude war riesig!" BILD: MARK SCHMIDT

NEWS-TICKER

DVD-BONUS Aus rechtlichen Gründen, die uns erst sehr kurzfristig mitgeteilt wurden, dürfen wir euch die Werbespots der NES-, SNES- und GameCube-Ära leider nicht auf dieser DVD präsentieren. Stattdessen gibt es den Bonus-Beitrag „N-ZONE hört hin!", in dem wir einem sehr coolen Easter Egg auf den Grund gehen. Viel Spaß allen Plus-Abonnenten und N-ZONE-Premium-Käufern!

Wii ARE THE REVOLUTION!!

Exklusiv-Angebot für N-ZONE Leser!

Cooles Wii-Shirt 50% günstiger!

So zieht ihr euch an:

STATT € 19,95
NUR € 9,95
INKLUSIVE VERSANDKOSTEN

1. Rabatt nutzen, Versandkosten sparen
Um den exklusiven Rabatt für N-ZONE-Leser einzulösen, besucht www.GamersWear.com, klickt auf „Online-Shop (Store)" und gebt dann im Suchfeld unten links den folgenden Suchbegriff ein: N-ZONE

2. „Wii"-T-Shirt kaufen
Bei der Produktbeschreibung klickt ihr auf die Schaltfläche „In den Warenkorb".

3. Bestellung abschließen
Per Klick „zur Kasse" gelangt ihr über die Registrierung zu den Lieferoptionen. „Vorkasse" und „Kreditkartenzahlung" sind kostenlos, bei „Bar-Nachnahme" fallen Postgebühren an.

Die Aktion läuft nur bis zum 2.Januar 2007!

GamersWear©

GEWINNSPIEL

Die Rayman-Karnickel im Jagdfieber

Vor wem muss man mehr Angst haben: vor Hasen, die mit Abwasser-Pümpeln bewaffnet um sich schlagen, oder vor einem tapsigen Bären, in dessen Bauch sein schlaksiger Kumpel locker Platz hätte? Wie auch immer: Wir verlosen jeweils drei dicke Fanpakete zu den Ubisoft-Spielen *Jagdfieber* und *Rayman Raving Rabbids* und dazu müsst ihr nicht mal eine Frage beantworten! Folgende Schmankerl könnt ihr absahnen:

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96!
Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „32".
Einsendeschluss ist der 29. Dezember 2006.

GEWINNSPIEL

Nintendo bringt Farbe ins Spiel!

Vorbei sind die Zeiten, in denen man auf ein ödes Schwarz-Weiß-Display mit grauem Gehäuse starren musste: Mit dem DS Lite feiert Nintendo weltweit Erfolge – und ihr könnt die schmucken Handhelds in allen drei Farbvarianten gewinnen. Dazu packt Nintendo noch jeweils ein aktuelles Spiel. Viel Glück!

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96!
Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „33".
Einsendeschluss ist der 14. Dezember 2006.

Beantwortet die folgende Frage:
Welche Farbe trägt die *Pokémon Mystery Dungeon*-Episode für den Nintendo DS?

Euer Führer zum Wii™-Launch

Gewappnet für die Revolution am 8. Dezember? Wir verraten euch alles, was ihr zum Wii-Europastart wissen müsst!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Weihnachten beginnt zwar auch in diesem Jahr wie gewohnt am 24. Dezember mit dem Heiligabend, doch für die N-ZONE-Redaktion wurde die Bescherung einige Wochen vorverlegt. Genauer gesagt auf Mitte November, als uns der Kurierbote einen schlichten Karton in die Hand drückte, in dem sich nichts anderes als die Revolution der Videospiele verbergen sollte. Selbstverständlich ließen wir uns nicht lange bitten, eilten mit der „heißen Ware" in den Konferenzraum und sezierten genüsslich die Einzelbestandteile der europäischen Wii-Verpackung!

WAS IST DRIN?

Öffnet man den Karton an der Seitenlasche, findet man zwei schubladenartige Fächer vor, die getrennt voneinander herausgenommen werden können: Im ersten Fach befindet sich die Wii-Fernbedienung mit Handschlaufe und zwei Standard-AA-Batterien, außerdem ist dort das Nunchuk sowie die Sensorleiste untergebracht. Im zweiten Schieber stecken weitere Hardware-Komponenten, nämlich die Wii-Konsole, das Netzteil und das Composite-Kabel mit Scart-Adapter. Wir befreien alle Bestandteile von ihrer Plastikumhüllung, wickeln alle Klebestreifen ab und schieben die daumenabdrucksensible Konsole in den mitgelieferten Ständer. Damit das hochwertig verarbeitete Schmuckstück nicht ins Wackeln gerät, wurde dem Set noch eine zusätzliche Rundplatte beigepackt, die man in einer Halterung im Wii-Ständer arretieren kann. Sogar der Sensorleiste wurde ein kleiner Aufsatz spendiert. Dieser ist besonders für solche Fernseher ideal, auf denen sich an der Oberseite Tasten befinden und die somit die Aufstellung der Leiste verhindern würden. Zusätzlich erleichtern hier Aufkleber, die ebenfalls zum Lieferumfang gehören, die Installation. Eine bombenfeste Platzierung wird von uns auch sehr dringend empfohlen, denn die leichte Bauweise des Balkens sorgt dafür, dass er gerne mal nach unten

Die Miis der Redaktion

Fabian, Christoph und Sebastian bekommen ihre ersten Hauptrollen!

Wii Sports und *Wii Play* sind die einzigen Spiele zum Start, die den Mii-Kanal unterstützen. Ihr könnt euch im Editor eigene Figuren erstellen, die dann im Spiel verwendet werden. Zudem kann euer Mii auf der Fernbedienung gespeichert und so zu Freunden mitgenommen werden. Wie wir N-ZONE-Redakteure mit unseren Miis zufrieden sind, das sagen wir euch jetzt aber selbst:

Christoph: Auch wenn ich nicht wirklich ein Solariumsbesucher bin, ist mein virtuelles Ebenbild schon gut ordentlich geworden. Und nun bastle ich mir einen Fabian! BILD: N-ZONE

Fabian: Abgesehen von dem blauen Latex-Hemd, das ich in echt nie tragen würde, fühle ich mich gut getroffen. Die schlichte Grafik stört mich dabei recht wenig. BILD: N-ZONE

Sebastian: Der Mii-Kanal ist eine feine Sache, jedoch gibt es meiner Meinung nach zu wenige Dekorationsmöglichkeiten. Kommt schon, Nintendo, bringt doch mal ein Update! BILD: N-ZONE

» Eine bombenfeste Platzierung der Sensorleiste wird von uns sehr dringend empfohlen! «

rutscht, wenn ihr Kabel umstöpselt oder an den Fernseher stoßt. Langsam beginnt für uns das Bauchkribbeln. Unser Zeigefinger wandert zögernd zum Power-Button der Wii-Konsole und wir sind gespannt: Wird die blaue LED, die den Disc-Schlitz umhüllt, ständig leuchten oder nur kurzzeitig blinken?

MEHR KANÄLE ALS VENEDIG

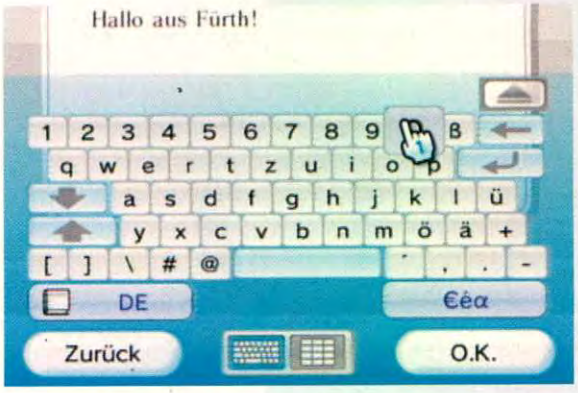
Die LED blinkt den Bruchteil einer Sekunde, um dann zur Enttäuschung der versammelten Layouter und Redakteure auszugehen. Somit kommen nur Konsolen, die zu Werbezwecken eingesetzt werden, in den Genuss der dauerhaften hellblauen Schlitzbeleuchtung. Nach dem Einschalten müssen zunächst einige Optionen vorgenommen werden: Die Konsole fragt uns nach ihrem Spitznamen und der gewünschten Systemsprache und will wissen, ob sich die Sensorleiste ober- oder unterhalb der Flimmerkiste befindet. Im Hauptmenü erwarten uns schließlich die bekannten Kanäle: Im Disc-Kanal könnt ihr GameCube- und Wii-Datenträger zum Laufen bringen und dort außerdem eure GameCube-Speicherkarten verwalten. Wir probierten's aus und konnten dank der zwei integrierten Memory-Card-Slots ohne Probleme einen Spielstand von *Pikmin 2* auf eine andere Karte verschieben – ganz so, wie wir es aus dem GameCube-Menü gewohnt sind! Schiebt man eine Disc in den Wii-Schlitz ein, bemerkt man, dass die Ladezeiten etwas länger als beim Würfel ausgefallen sind – die Wartezeit ist aber trotzdem erträglich und wird dadurch abgefedert, dass Wii-Spiele pauschal weniger Zeit mit Nachladen verbringen als dies beispielsweise bei der PlayStation 3 der Fall ist, mit der wir uns zu Vergleichszwecken ebenfalls beschäftigten.

ALLES DA AM TAG X?

Leider werden zum Wii-Europastart nicht alle Kanäle zur Verfügung stehen: Der Internet-Kanal, mit dem man über den Opera-Browser im Netz surfen kann, wird voraussichtlich erst Mitte Dezember anwählbar sein. Dabei ist der Download des Browsers bis zur ersten Jahreshälfte 2007 kostenlos, danach behält sich Nintendo vor, eine Gebühr für das Herunterladen der Surfmaschine zu erheben. Während der Wetterkanal schon am

IT'S COOL, MAN! Das Stempel-Feature im Foto-Kanal funktioniert ähnlich wie bei der Game Boy Camera oder Mario Paint (SNES). BILD: N-ZONE

ZU LEICHT? Ihr könnt eure Bilder im Foto-Kanal auch in mehr Puzzleteile zerstreuen – ein nettes Gimmick, mehr aber nicht. BILD: N-ZONE



TIPPSE USB-Tastaturen werden leider nicht unterstützt, aber das Tippen geht ganz gut von der Hand. BILD: N-ZONE

Welches Kabel brauche ich?

So findet eure Wii den richtigen Anschluss!

Mit einem Composite-Kabel liegt der Konsole zwar ein Kabel bei, das an jedem Fernseher funktionieren dürfte, jedoch bietet es die mit Abstand schlechteste Bildqualität. Besitzer eines RGB-fähigen Röhrenfernsehers sollten daher ein RGB-Kabel mit Scart-Anschluss nachkaufen. Damit ist das Bild weitaus schärfer und sauberer als mit dem Standardkabel. Das beste Wii-Bild – 480p, also ein progressives, flimmerfreies Bild – gibt es aber nur mit einem Komponenten-Kabel. Dafür muss der Fernseher natürlich einen entsprechenden Anschluss haben. Nahezu alle LCD- und Plasma-Glotzen besitzen diesen Anschluss. Die Auswahl des Bildformats und des Videosignals (50Hz, 60Hz oder 480p) trefft ihr einmalig im Wii-Menü – sie wird dann von jedem Spiel erkannt.

IT'S A Mii! 6 Seiten voller Frisuren, jede Menge Bärte und sogar Leberflecken: Der Editor ist super gelungen! BILD: N-ZONE

DIASHOW Vom sehr intuitiven Fotokanal werden SD-Karten bis 2 GByte unterstützt. BILD: N-ZONE

ABWÄRTSKOMPATIBEL Die Verwaltung der Memory Cards funktioniert noch genauso simpel wie damals. BILD: N-ZONE

20. Dezember den Betrieb aufnimmt, launcht auch der Nachrichtenkanal mit Verspätung: Meldungen aus aller Welt wird man erst ab dem 27. Januar abrufen können. Bereitgestellt wird dieses Angebot dabei von der News-Agentur „Associated Press" – wer die meteorologischen Daten für den Wetterkanal bereitstellt, ist zum derzeitigen Zeitpunkt noch unklar. Alles Wissenswerte zum Wii-Shopping-Kanal, einem weiteren online-exklusiven Channel, erfahrt ihr übrigens im Flashback ab Seite 46. Zwar sind die entsprechenden Icons zu den Nachrichten- und Wetterkanälen bereits im Menü integriert, jedoch ist es noch nicht möglich, sich online in diese Channels einzuklinken.

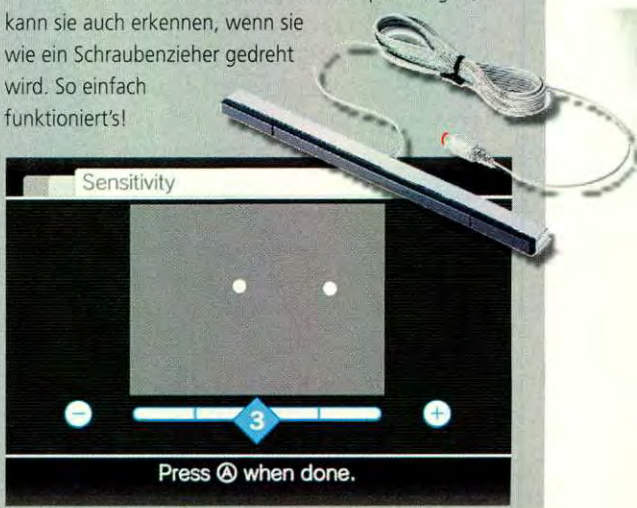
DIE ABLÖSUNG DER SMS?

Ganz anders verhält es sich mit der Wii-Pinwand: Dort könnt ihr Freunden schon jetzt eine Nachricht schreiben und ihnen sogar Bilder beifügen, die ihr vorher per SD-Card auf die Konsole gebracht hat. Das Tippen einer Botschaft funktioniert dabei komplett über die Wii-Fernbedienung – die zwei USB-Anschlüsse verweigerten leider in unserem Praxistest den Betrieb von USB-Tastaturen. Die Geschwindigkeit, um eine Nachricht zu schreiben, lässt sich dabei in etwa mit der vergleichen, wie man

Das Geheimnis der Wii-Sensorleiste

Wir enthüllen: Die Sensorleiste hat gar keine Sensoren!

Das Verblüffende an der Wii-Sensorleiste ist, dass sie einzig und allein aus zwei Infrarot-Dioden besteht, wie man sie von herkömmlichen TV-Fernbedienungen kennt. Die Sensoren liegen vielmehr in der Wii Remote: Ihr Innenleben muss man sich wie eine kleine Kamera vorstellen, die erkennt, wo und in welcher Lage zueinander sich diese beiden Intrarot-Punkte befinden. Daraus errechnet die Fernbedienung, wohin man sie – eben im Verhältnis zur Sensorleiste – hält. Weil es zwei Messpunkte gibt, kann sie auch erkennen, wenn sie wie ein Schraubenzieher gedreht wird. So einfach funktioniert's!



ANSCHAULICH Beim Einstellen der Sensibilität des Pointers seht ihr das „Kamerabild" der Wii-Fernbedienung. BILD: N-ZONE

SMS früher – also ohne T9-Texterkennung – getippt hat. Für kurze Beiträge (und dafür ist die Pinwand ja gedacht) ist die Eingabemethode aber zweckmäßig und durchaus praktisch. Viel wichtiger noch: Die Bildschirm-Tastatur hat den Beweis erbracht, dass selbst kleinste Buttons (wie die einzelnen Buchstaben) gezielt angeklickt werden können, sofern eure Hand bequem auf dem Schoß aufliegt.

DIASHOWS SIND LANGWEILIG? NÖ!

Wer Dia-Abende schon immer langweilig fand, dem können wir den Fotokanal ans Herz legen: Legt ihr eine SD-Karte in die Konsole ein, habt ihr Zugriff auf alle eure gespeicherten Fotos. Es dauert keine drei Sekunden, bis euch alle Bilder in einer intuitiven Miniaturansicht angezeigt werden. Mittels der Plus- und Minusknöpfe zoomt ihr beliebig auf die Vorschauseite heran und könnt somit selbst entscheiden, ob 15 Bilder gleichzeitig auf dem Bildschirm präsentiert werden sollen oder 150. Das Sichten der Fotos gerät damit zum Kinderspiel! Auch Diashows mit persönlich unterlegter Musik sind möglich und können im Handumdrehen erstellt werden. Wer keine eigene Mucke verwenden möchte, entscheidet sich für einen von sechs vorgegebenen Sounds, die von entspannender Musik bis hin zu Stimmungsfanfaren alle Geschmäcker bedienen. Die Puzzle- und Stempel-Modi wirken zwar etwas aufgesetzt und lassen uns mit einem Grinsen im Gesicht an *Mario Paint* oder die gute alte Game Boy Camera zurückdenken, aber als zusätzliches Gimmick gehen die Extras auf jeden Fall in Ordnung.

SICHER SURFEN MIT NINTENDO?

War man beim Nintendo DS noch gezwungen, auf die altbackene WEP-Verschlüsselung zurückgreifen, macht Wii alles richtig: Alle gängigen Standards – auch die momentan sicherste WPA-2-Codierung – werden unterstützt und die Verbindung zum Internet ist dank intergriertem WLAN in Windeseile geschehen. Mit der ergonomischen Wii-Fernbedienung und dem leichten, aber dennoch gut zu handhabenden Nunchuk-Anhängsel in der Hand stürzen wir uns nun gemeinsam mit euch auf mehr als 30 Seiten Wii-Tests! Habt ihr Fragen zur Installation und zu den einzelnen Kanälen, schickt uns eine E-Mail an redaktion@n-zone.de. In der nächsten N-ZONE beantworten wir dann die meistgestellten Leserfragen. ■

» Mit Wii gerät das Sichten von Fotos zum Kinderspiel. «

MENÜ Aufgeräumt und klar strukturiert: Große Schaltflächen erleichtern die Navigation. BILD: N-ZONE

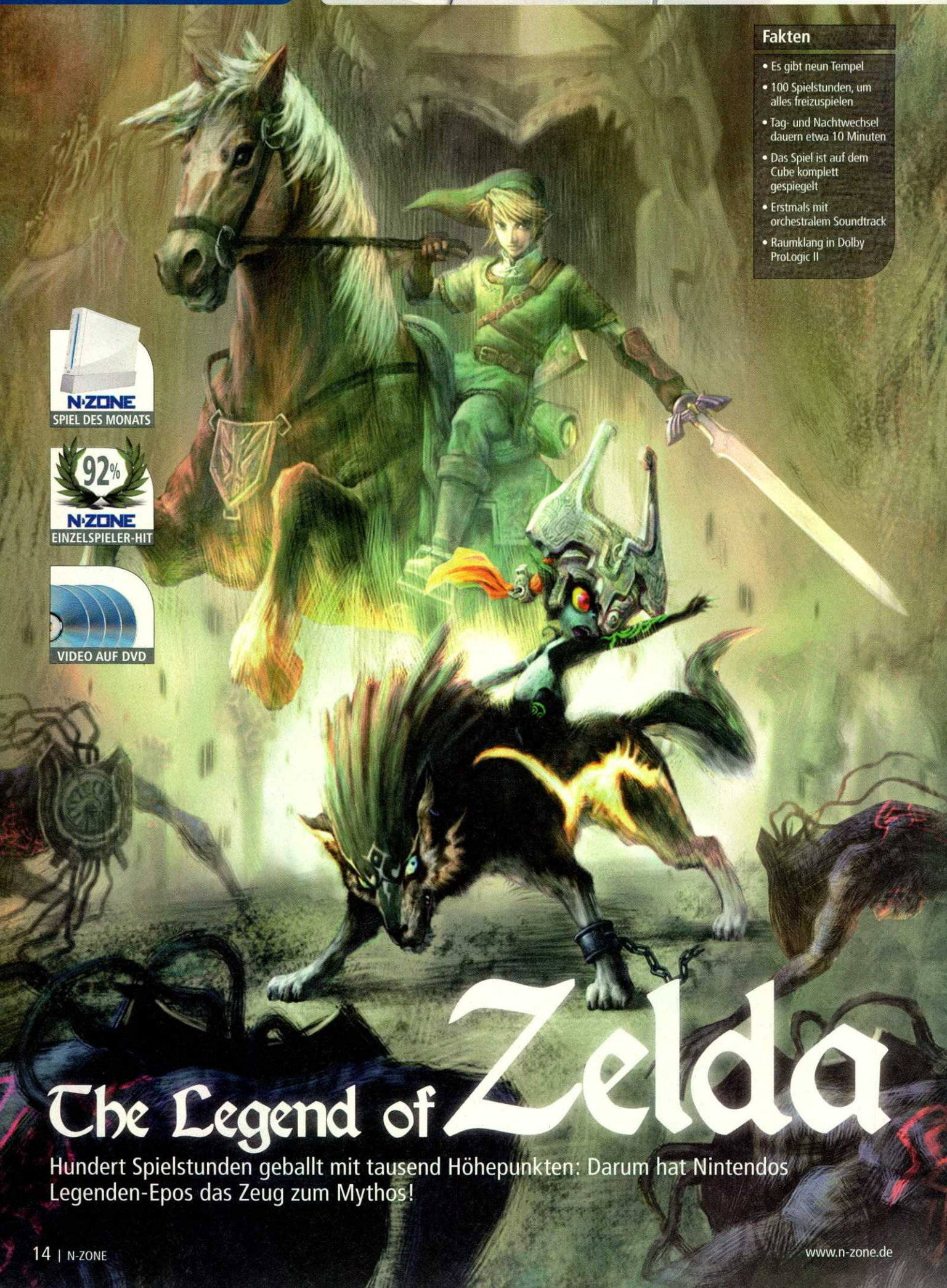
Alle Starttitel im Überblick

Wir verraten euch, welche Wii-Titel zum Weihnachtsfest das Eis zum Schmelzen bringen!

Titel	Hersteller	Termin	Wertung
Call of Duty 3	Activision	Erhältlich	★★★★½
Cars	THQ	08. Dezember	★★★½
Far Cry Vengeance*	Ubisoft	Dezember	★★★★
Gottlieb Pinball Classics	Codemasters	08. Dezember	★★★★
GT Pro Series	Ubisoft	Dezember	★★½
Jagdfieber*	Ubisoft	08. Dezember	★★★½
Happy Feet*	Midway	08. Dezember	★★
Himmel und Huhn: Ace in Action*	Buena Vista Games	Dezember	★★★
Leader Board Golf*	Codemasters	Dezember	★★½
Lucas der Ameisenschreck*	Midway	Dezember	★★★
Madden NFL 07*	Electronic Arts	07. Dezember	★★★★½
Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Erhältlich	★★★½
Monster 4x4: World Circuit	Ubisoft	Dezember	★★★
Need for Speed Carbon*	Electronic Arts	07. Dezember	★★★½
Puzzle Balls*	Codemasters	Dezember	★★★
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	07. Dezember	★★★★
Red Steel	Ubisoft	07. Dezember	★★★★
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	THQ	08. Dezember	★★★
Super Fruit Fall	Codemasters	Dezember	★★★½
Super Monkey Ball: Banana Blitz	Sega	08. Dezember	★★★★
Tennis Masters*	Codemasters	Dezember	★★★
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	08. Dezember	★★★★★
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent*	Ubisoft	07. Dezember	★★★½
Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	Erhältlich	★★★★
Wii Play	Nintendo	08. Dezember	★★★★
Wii Sports	Nintendo	08. Dezember	★★★★

* ausführliche Tests folgen in der nächsten N-ZONE

Wii



Fakten

- Es gibt neun Tempel
- 100 Spielstunden, um alles freizuspielen
- Tag- und Nachtwechsel dauern etwa 10 Minuten
- Das Spiel ist auf dem Cube komplett gespiegelt
- Erstmals mit orchestralem Soundtrack
- Raumklang in Dolby ProLogic II

N-ZONE SPIEL DES MONATS

92% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

The Legend of Zelda

Hundert Spielstunden geballt mit tausend Höhepunkten: Darum hat Nintendos Legenden-Epos das Zeug zum Mythos!

GALOPP Die Symbole am unteren Bildschirmrand zeigen an, wie oft ihr noch peitschen könnt. Galopp, Epona! BILD: N-ZONE

>> Das Bauerndörfchen Ordon entwickelt sich zum Drehpunkt der komplexesten Zelda-Story aller Zeiten. <<

FILMREIF Von Anfang an begeistert Twilight Princess durch ausdrucksvolle Charaktere und eine klasse Inszenierung mit vielen Zwischensequenzen. BILD: N-ZONE

KAMPF DER FLORA Ein Hieb mit der Wii-Fernbedienung reicht aus, um die Pflanze zu beseitigen. BILD: N-ZONE

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Eigentlich ist Shigeru Miyamoto wahrlich nicht zu beneiden: Der begnadete Spieledesigner hat in mehr als 25 Jahren Berufspraxis zwar eine Fülle an Spielen entworfen, die vor Kreativität und genialem Gameplay nur so strotzen. Doch kann jemand, der federführend an der Entstehung eines Spiels mitwirkt, überhaupt ein Abenteuer aus dem Blickwinkel von Otto Normalspieler erleben? Durfte Miyamoto-san tatsächlich niemals erfahren, was für ein unbeschreibliches Gefühl es ist, in der Rolle des Spitzohrs Link einen Fuß auf die weitläufige Steppe von Hyrule zu setzen und sich von der facettenreichen Landschaft mit ihren fantasievollen Völkern in den Bann ziehen zu lassen? Wir glauben nicht. Schließlich hat der kreative Kopf das Spiel durch alle Entwicklungsetappen begleitet, ist mit der Spielmechanik bestens vertraut und kennt sämtliche Wendungen der Story. Da dürfen wir doch froh sein, dass wir uns ohne Vorkenntnisse in das Land Hyrule stürzen dürfen, in dem die Geschichte von *Twilight Princess* angesiedelt ist! Möglicherweise wird Miyamotos neuester Geniestreich auf Ewigkeit das beste Spiel bleiben, das zum Launch einer Konsole, in diesem Fall Wii, erhältlich ist. Und gibt es für den in Würde ergrauten GameCube ein schöneres Abschiedsgeschenk, als kurz vor seinem Ableben ein Spiel solchen Kalibers ins Laufwerk zu legen? Aber ganz egal, auf welchem System ihr dem Geheimnis der zwielichtigen Prinzessin auf den Grund gehen werdet: Links Reise nimmt in einem kleinen, idyllischen Bauerndörfchen namens Ordon seinen Lauf, das sich urplötzlich zum Dreh- und Angelpunkt der komplexesten Story entwickelt, welche die Zelda-Serie jemals hervorgebracht hat. Seid ihr bereit für das größte, längste und intensivste Hyrule-Abenteuer aller Zeiten?

UNSERE KLEINE FARM

Anders als in den vergangenen *Zelda*-Teilen dirigiert ihr Link in *Twilight Princess* nicht von Anfang an in seinem Zipfelmützenanzug durch die Prärie. Er arbeitet diesmal als Cowboy auf einem familiären Gehöft, trägt eine standgemäße Arbeitskutte und kümmert sich tagein, tagaus um die Belange der Farm. Doch wer viel arbeitet, benötigt natürlich auch mal frei und so hat sich Link den Angelsport als Zeitvertreib ausgesucht.

» Das großartige Spielerlebnis rührt nur bedingt von der Neuartigkeit des Wii-Controllers. «

GUTE REISE! Wohin soll der Flug des Flattermanns gehen? Mit der Wii-Fernbedienung peilt ihr das Ziel an. BILD: N-ZONE

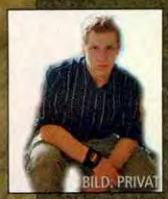
METALLTRETER Die schweren Eisenstiefel dienen später sogar noch einem weiteren Zweck. Stichwort: Zora. Mehr wird nicht verraten. BILD: N-ZONE

RÜCK(EN)SITZ Die mit dem Wolf reitet: Midna und Link auf zu neuen Abenteuern! BILD: N-ZONE

Seine Begeisterung für das entspannende Hobby können wir voll und ganz nachvollziehen, denn seit Segas Angelcontroller-Spektakel *Bass Fishing* hat das virtuelle Rutenauswerfen nicht mehr so viel Spaß gemacht wie in der Wii-Version von *Twilight Princess*: Zu Beginn des Spiels stehen wir an einem Steg, an dem wir das Plätschern der Fische vernehmen. Ohne zu zögern aktivieren wir die Angel mit der B-Taste und ziehen die Wii-Fernbedienung anschließend nach hinten, um auf diese Weise Schwung zu holen. Jetzt nur noch mit dem Controller nach vorne preschen und – schwupps! – landet der Köder im Wasser und wir warten in aller Ruhe darauf, dass ein Glitschetierchen anbeißt. Ist dies geschehen, beginnt der Schwimmer im Wasser unruhig hin- und herzuzappeln. Zeit, die Wii-Fernbedienung wieder zurück zu reißen und mit kreisförmigen Bewegungen des Nunchuks die Leine einzuholen. Wem die Grünkieme, die wir soeben an Land gezogen haben, mit ihren 27 Zentimetern Länge zu mickrig ist, kann sogar Bienenlarven als Köder einsetzen und mit diesem Premium-Schnappfutter auf mehr Glück hoffen. Allerdings müssen wir dazu zunächst einen Bienenstock mit der Schleuder – dem ersten „richtigen" Item, das wir kurz darauf in Zeiras Laden erstehen – vom Baum schießen. Doch die Mühe für das Angeln lohnt sich: Im menüinternen „Fangbuch" werden alle eure Funde penibel festgehalten und nach Gattung und Gewicht aufgedröselt. Für Spielstands-Perfektionisten, die auf ein komplettes Album nicht verzichten können, ist also vorgesorgt! Nach unserem Angeltrip machen wir die Bekanntschaft mit einer Eule, die jedoch glücklicherweise nicht ganz so redselig ist wie der Flattermann in *Ocarina of Time*, stellen uns bei den zahlreichen Dorfbewohnern vor und brechen anschließend zu einer stockfinsteren Höhle hinter einer Waldlichtung auf. Gerade in diesem ersten Dorfabschnitt werden die Parallelen zu *Ocarina of Time* sehr deutlich: Wie gewohnt nehmen die liebevoll inszenierten Charaktere den Spieler während der ersten Spielstunde bravourös an der Hand, führen ihn in die Steuerung ein

Twilight Princess – Die Analyse

Das N-ZONE-Gericht ist hart, aber fair: Wir haben im Forum von www.n-zone.de nachgefragt, welche Aspekte euch an den vergangenen Zelda-Teilen störten. Grund genug für uns, jetzt zu analysieren, was Twilight Princess besser macht als die Vorgänger!



DIE RÄTSEL

Björn Cersowsky alias bigN-Fan kritisiert: „Ich finde es schade, dass alle *Zelda*-Rätsel gleich aufgebaut sind – immer muss man z.B. einen Stein von hier nach dort schieben! Und das Suchen nach allen Skulltulas in *Ocarina of Time* hätte ich trotz des Geräusches, das die Krabbler machen, ohne Lösungsheft nie im Leben geschafft!"

N-ZONE analysiert: *Twilight Princess* hält an den bekannten Schieberätseln und Action-Einlagen fest, bezieht aber stärker Physikspielereien mit ein. Dies kommt dem höheren Realismusgrad zugute und ermöglicht komplexere Rätsel. Sammelaufgaben gibt es übrigens weiterhin – jetzt muss man beispielsweise sogar fünf Herzteile finden, um einen weiteren Herzcontainer zu erhalten, aber storyrelevant ist nur die Suche nach allen Tropfen des Lichttiegels.

KNIFFLIG Vor allem die Suche nach den Strahlentauen ist diesmal richtig fordernd. BILD: N-ZONE

DIE ENDGEGNER

Christian Hibert alias Tingle kritisiert: „Ich finde, ein Großteil der Endgegner ist viel zu einfach zu besiegen. Gerade Ganondorf, der einem als letzter Endgegner wirklich einiges abverlangen sollte, war in *The Wind Waker* einer der einfachsten Gegner im ganzen Spiel."

N-ZONE analysiert: Wir stimmen dir zu, dass die Endbosse in den 3D-*Zelda*-Spielen nur selten eine echte Herausforderung darstellten und mit der richtigen Taktik meist mühelos besiegt werden konnten. Auch die Gegner in Twilight Princess weisen jeweils eine Schwachstelle auf, an der ihr sie attackieren müsst. Der Schwierigkeitsgrad hat aber zugelegt, da Midna euch (im Gegensatz zu Navi in *Ocarina of Time*) keine allzu offensichtliche Hilfestellung mehr gibt.

DICKER BOSS Auch mit der richtigen Taktik sind die Gegner recht fordernd. BILD: N-ZONE

DIE STORY

Marc Wanner alias Phantomganon kritisiert: „Der Hauptkritikpunkt der *Zelda*-Serie ist meiner Meinung nach die fehlende Tiefe der Story. Die Gesamtstory, die sich über sämtliche Teile hinwegzieht, ist zwar super, aber die einzelnen Ableger der Serie haben etwas wenig Substanz."

N-ZONE analysiert: Deine Befürchtungen können wir zerstreuen, denn *Twilight Princess* bietet eine wesentlich komplexere Story, die im Lauf des Spiels einige überraschende Wendungen erfährt. Es gibt wesentlich mehr Zwischensequenzen, die Dialoge sind tiefgründiger und der Story wird mehr Priorität eingeräumt. Gleichzeitig intensivieren die belebten Schauplätze und die Vielzahl an ansprechbaren Personen das „Mittendrin"-Spielgefühl.

VIDEOS Mehr Sequenzen sorgen für noch mehr Stimmung als in den Vorgängern! BILD: N-ZONE

und sorgen dafür, dass man sich in der Spielwelt rundum wohlfühlt. Das Dorf ist dabei in diverse Abschnitte untergliedert, doch die Ladezeit, um beispielsweise von der Koppel ins Dorf zu wechseln und von dort aus zur Waldlichtung aufzubrechen, beträgt vernachlässigbare drei Sekunden. Eine kleine Karte, die ständig in der linken unteren Bildschirmecke eingeblendet wird, erleichtert übrigens die Navigation. Wer es detaillierter haben möchte, schaltet mit der 1-Taste eine bildschirmfüllende Übersichtskarte zu, die sogar in zwei Stufen vergrößert werden kann. Wer sich dann noch verläuft, ist selbst schuld!

ES WERDE LICHT!

Wir tappen einige Schritte durch den schwach beleuchteten Tunnel und stellen fest: Ohne eine Lampe kommen wir in dieser düsteren Behausung nicht voran. Was für ein Glück, dass ein geschäftstüchtiger Händler direkt vor Ort ist und uns für eine absurd hohe Anzahl an Rubinen eine Petroleumlampe überlassen möchte. Doch wir haben noch nicht genügend Klunkersteinchen im Säckel – also ziehen wir durch das Antippen der Wii-Fernbedienung unser „Ordon-Schwert" hervor, laufen mit dem Analogstick durch den Wald und häckseln durch Fuchteleien der rechten Hand Büsche zu Kleinholz, um so einige Rubine freizulegen. Besonders gut gefällt uns hierbei, dass Link gleichzeitig schlagen und laufen kann, ohne nach einem Hieb kurz stehenzubleiben – dieses „Multitasking" war ihm in den vergangenen Abenteuern noch nicht vergönnt und sorgt für eine erfrischend dynamische Steuerung. Auch Linkshänder kommen übrigens problemlos zurecht – wir experimentierten zehn Minuten lang, ob man die Wii-Fernbedienung auch in der linken Hand halten kann und können Entwarnung geben: Mit welcher Hand ihr schlagt, spielt definitiv keine Rolle!

Nachdem wir die benötigte Summe an Glitzergeld erwirtschaftet haben, kehren wir zum Händler zurück und zücken bereitwillig unser Portemonnaie. Kurzerhand wandert die Petroleumlampe mit einer Fläsche Öl, in der später auch andere Flüssigkeiten Platz finden, in unser

Alles drin, was ihr braucht!

Das N-ZONE-Sonderheft: 50 Seiten Komplettlösung mit allen Geheimnissen, dazu ein 20-Seiten-Test und jede Menge Specials!

Ihr könnt von Twilight Princess nicht genug bekommen? Dann geht es euch wie uns: Uns hat die Spielwelt so sehr gefesselt, dass wir Nachtschichten schoben, um jeden Winkel von Hyrule zu erkunden. Ab dem 13. Dezember findet ihr im brandneuen N-ZONE-Sonderheft auf 100 Seiten alles, was ihr über Twilight Princess wissen müsst! Die 50-Seiten-Komplettlösung deckt alle Geheimnisse auf, zudem gibt es auf 20 Seiten einen stark erweiterten Test der neuen Zelda-Episode. Coole Reportagen gibt's außerdem obendrauf – weiterempfehlen!

FLUGZEUG Durch die Flugpassagen entdeckt ihr neue Orte. Die Levels sind allerdings nicht ganz leicht. BILD: N-ZONE

Gepäck. Zumindest ist jetzt für buchstäbliche Lichtblicke in der Höhle gesorgt. Im übersichtlichen Inventar-Menü, das man mittels Minustaste aufruft, könnt ihr übrigens häufig benötigte Gegenstände – am Anfang beispielsweise die Heroen-Schleuder, die Angel und die Lampe – auf eine der Digikreuz-Positionen legen (auch in der GameCube-Version). Fortan genügt ein simpler Tastendruck, um diese Items zu aktivieren. Das hört sich zwar zunächst nach nichts Bahnbrechendem an, da dieses System schon 1992 bei *A Link to the Past* eingesetzt wurde. Jedoch merkt man schon im zweiten Tempel, wie intuitiv es doch ist, dass neuerdings auch die Eisenstiefel auf das Steuerkreuz gelegt werden können – in *Ocarina of Time* musste man bei jedem An- und Ausziehen des Schuhwerks nämlich jedes Mal umständlich „Start" drücken, ins Inventar wechseln, die Metalltreter auswählen, mit der A-Taste bestätigen und sich wieder mit dem Start-Button zurück ins Spiel klinken. Jetzt bemerkt man deutlich die kleinen, aber feinen Verbesserungen, die für das flüssigere Gameplay verantwortlich sind. Auch die Tatsache, dass die Mehrheit der Zwischensequenzen ab sofort mit der Minustaste unterbrochen werden kann, dürfte einige hektische Zeitgenossen freuen. Zumindest die wichtigsten Videos muss man sich dennoch vollständig ansehen – schließlich wäre es schade, wenn man von der packenden Story nichts mitbekäme! Wir möchten in diesem Test möglichst keinen Aspekt der Geschichte vorwegnehmen, können euch aber mit gutem Gewissen erzählen, dass der Story in Twilight Princess mehr Bedeutung beigemessen wird als in den Vorgängern.

WER? WOLF!

Hinlänglich bekannt dürfte mittlerweile sein, dass Midna eine der Schlüsselpersonen sein wird. Gemeint ist das schrullige Wesen, das euch – auch das ist ein offenes Geheimnis – schon recht früh im Spiel begleiten wird und eine ähnliche Funktion einnimmt wie seinerzeit Navi in *Ocarina of Time:* Die Kreatur steht euch also jederzeit zu Dienste, wenn ihr nicht weiterkommt oder euch in ein anderes

Die Wertungskonferenz

Kann man ein Topspiel schon zum Wii-Launch mit einer Traumwertung küren? Wie bewertet man die weitgehend inhaltsgleiche GameCube-Version? Ein Mitschnitt aus der Redaktionskonferenz:

BILD: N-ZONE

Christoph: Was für eine Spieldauer! Nach 67 Stunden habe ich *Twilight Princess* endlich durch – wohlgemerkt ohne die zahllosen Sidequests. Die famose Story und das gewohnt geniale Gameplay lassen für mich nur einen Schluss zu: *Twilight Princess* spielt in derselben Liga wie Ocarina of Time und erhält somit die Traumwertung von 97 Prozent! Kopfzerbrechen bereitet es mir jedoch, eine Wertung für die weitgehend inhaltsgleiche GameCube-Version zu vergeben.

Sascha: Das ist in der Tat nicht ganz leicht, schließlich gibt es einige Unterschiede!

Christoph: Am Bemerkenswertesten ist ja die Tatsache, dass die Spielwelt auf dem GameCube komplett horizontal gespiegelt ist: Link hält das Schwert auf Wii also in der rechten Hand, während er auf dem Cube mit links kämpft. Grund für diese Design-Änderung ist, dass man auch die Wii-Fernbedienung in der rechten Hand hält.

Sebastian: Und technisch bestehen doch auch einige Unterschiede: So gibt es den 16:9-Breitbildmodus und die Auflösung in 480p nur auf der Wii-Konsole.

Christoph: Richtig. Gerade die Breitbildauflösung ist ein cooles Feature, sodass ich jedem ans Herz legen kann, sich die Wii-Version zu holen.

Fabian: Was hältst du davon, wenn wir der GameCube-Version trotzdem eine höhere Wertung geben als der Wii-Fassung? Schließlich wird nach *Twilight Princess* kein Spiel mehr für den GameCube erscheinen, das eine höhere Prozentzahl als die neue *Zelda*-Episode erreicht.

Christoph: Da ist was dran! Twilight Princess ist klar besser als *The Wind Waker* und ähnlich genial wie damals Ocarina of Time. Ich plädiere auf 97 Prozent für die GameCube-Version! Da eine neue Konsole frische Maßstäbe legt, schlage ich vor, wir küren *Twilight Princess* auf Wii mit 92 Prozent. Schließlich weiß ja niemand, ob bald nicht ein weiteres Spiel erscheinen wird, das noch besser ist.

Fabian: Da hast du Recht – ich denke da vor allem an *Super Mario Galaxy*, das mir auf der E3 richtig viel Spaß gemacht hat und vorzüglichen Gebrauch der Wii-Steuerung macht!

97% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

WERTUNG	STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
	93%	96%	95%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	97%

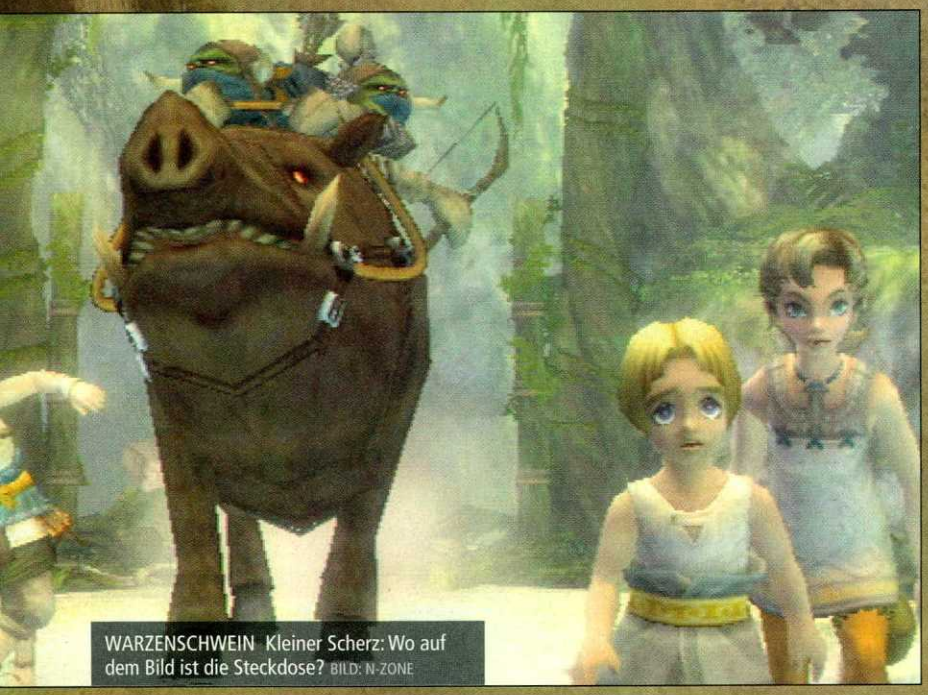
Twilight Princess ist der krönende Abschluss der GameCube-Ära, während die Serie auf Wii erst am Anfang steht. Erscheint am 15. Dezember.

ZIEGENPETER In Ordon müsst ihr in einer Minispieleinlage sogar Ziegen stoppen. Zack, da liegt das Tier! BILD: N-ZONE

SIE IST ES! Tadaa: Das hier ist Zelda. Was sie mit der Story zu tun hat, verraten wir aber nicht. BILD: N-ZONE

Gebiet warpen wollt. Warpen? Ganz Recht: Befindet sich Link in der Gestalt eines Wolfes – was zwischen den neun Dungeons sehr häufig vorkommt –, kann er nicht nur mit Tieren sprechen, sondern gewinnt euch einige neue Fähigkeiten: An bestimmten Stellen könnt ihr etwa in der Erde buddeln und so nicht nur Rubine freilegen, sondern auch Geheimgänge aufspüren. Interessanter wird es, wenn ihr euch im Wolfspelz Menschen nähert: Mit der Gabe „Lauschen" könnt ihr so die Gespräche eurer Mitmenschen aufschnappen und dadurch von so mancher Neuigkeit Kenntnis nehmen.

Viel spannender ist jedoch die Spielmechanik als Wolf: Mutiert Link im Schattenreich zum Tier, gilt es, alle „Strahlentaue" zu finden, um den Tiegel des Lichts zu füllen. Dieser Tiegel steht in Verbindung mit den vier Lichtgeistern, die im Auftrag der Götter Hyrule mit Licht erfüllen. Dämonen raubten den Göttern jedoch die Kraft und ihr müsst die Lichtgeister retten, die im Schattenreich gefangen sind. Die tropfenartigen Strahlentaue sind stets innerhalb eines Gebiets versteckt und die Suche nach ihnen entpuppt sich als spielerisch erfrischender Kontrast zwischen den Rätsel- und Actioneinlagen, die ihr in den Dungeons zu absolvieren habt. Ihr könnt euch sicher noch an die Triforce-Splittersuche in *The Wind Waker* erinnern, die mit zeitaufwendigen Schiffsfahrten verbunden war und bei vielen Fans als größte Schwachstelle des Cel-Shading-Abenteuers angeführt wird. Wir können euch versichern: Die Suche nach den Strahlentauen ist wesentlich ausgereifter und fügt sich sehr gut in den Spielablauf ein. Denn Frustmomente gehören außerdem endgültig der Vergangenheit an: Zum einen werden euch alle Fundorte auf der Karte angezeigt, sodass ihr einen guten Überblick über alle verborgenen Schätze habt. Zum anderen ist die Suche nach den Strahlentauen mit einigen teilweise knackigen Rätseln verbunden, bei denen ihr zum Beispiel ein Haus zur Explosion bringen müsst, um den Tropfen zu erlangen. Habt ihr euch einmal in der Gegend verfranst, könnt ihr dank Midnas Warpfähigkeit wieder rasch an den



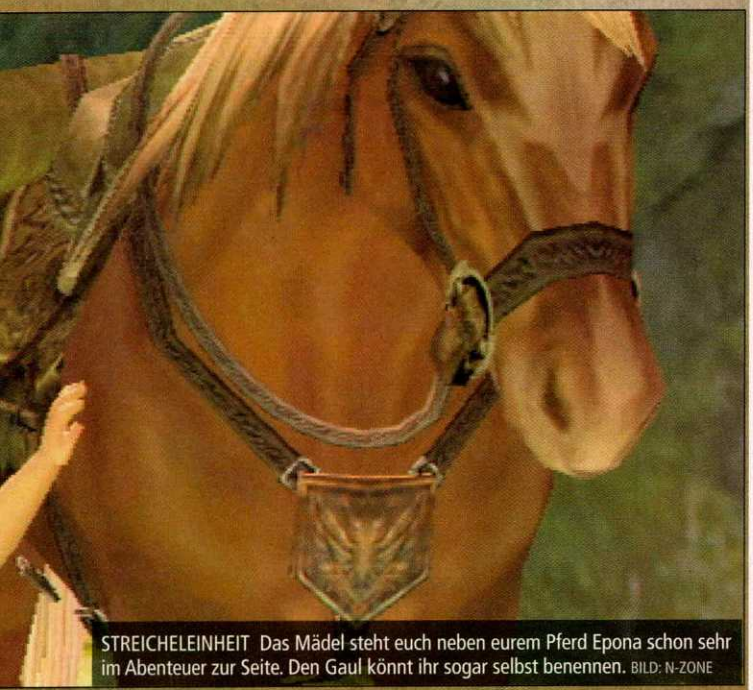
WARZENSCHWEIN Kleiner Scherz: Wo auf dem Bild ist die Steckdose? BILD: N-ZONE

AUFSATTELN Die Animationen sind enorm geschmeidig, man beachten auch den detaillierten Schattenwurf. BILD: N-ZONE

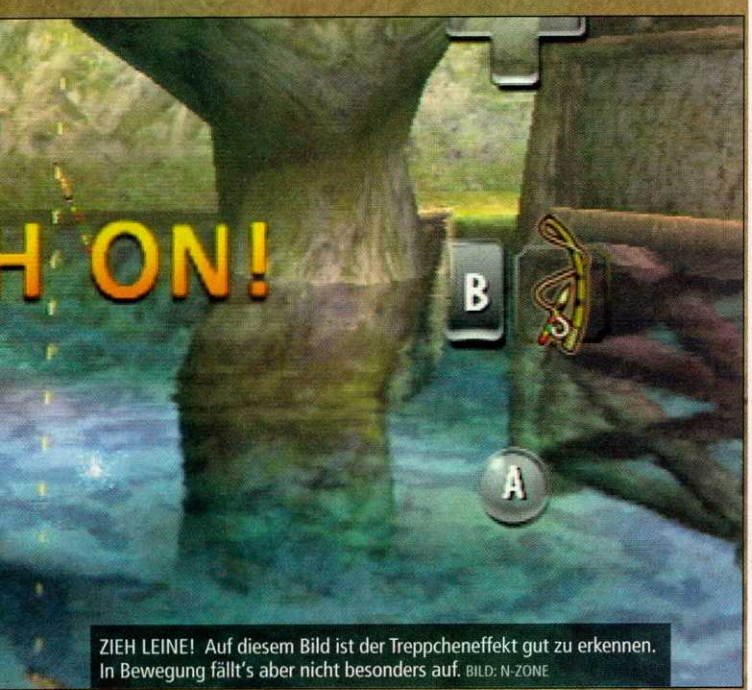
gewünschten Ort zurückkehren. Manchmal müssen sogar riesige Gegenstände – eine Brücke zum Beispiel – woanders hinverfrachtet werden, um dort etwa eine Klippe überwinden zu können. Der Rätselanteil beschränkt sich also nicht nur auf die Dungeons, sondern auch auf der Steppe wird euch einiges an Hirnschmalz abverlangt. Bemerkenswert ist auch die deutlich düstere Präsentation des Abenteuers: Dank überlegener Wii-Hardware ist die Spielwelt in Twilight Princess deutlich realistischer als in den Vorgängern gehalten, außerdem wirkt auch das Charakterdesign erwachsener. Oder habt ihr in einer *Zelda*-Episode schon einmal davon gehört, dass eine (zugegebenermaßen nicht ganz so wichtige) Person ums Leben kommt?

DAS LEBEN ALS TEMPLER

Bereits in der vorletzten N-ZONE hat uns Eiji Aonuma im großen Interview verraten, dass es in Twilight Princess neun Tempel geben wird, die denen aus *Ocarina of Time* in Nichts nachstehen werden. Wir können seine Versprechungen voll und ganz nachvollziehen, schließlich lehnen sich – um nur die ersten Dungeons zu nennen – der Waldschrein, der Seeschrein oder der Feuertempel thematisch an die bewährten Gemächer-Thematiken an. Frisch hinzugekommen ist jedoch ein neues Item namens Tante. Dieser schrille Vogel führt euch auf Knopfdruck zum Anfang des jeweiligen Tempels zurück, in dem ihr euch gerade befindet. Das ist vor allem deshalb interessant, da es kein echtes „Game Over" mehr gibt: Verliert ihr alle Herzen, fangt ihr wieder in dem Raum an, in dem euch der Todesstoß versetzt wurde. Abgesehen von dieser Neuerung geht Nintendo beim Design der Dungeons bewährte Wege: Noch immer strotzden die Kammern vor Gameplay-Finessen wie verschiedenen Stockwerken, die durch drehende Zirkel miteinander verbunden sind, und Rätseln, die das Prädikat „knackig" wirklich verdient haben. Auch bei der Oberwelt ließen sich die Entwickler nicht lumpen und schufen das bislang



STREICHELEINHEIT Das Mädel steht euch neben eurem Pferd Epona schon sehr im Abenteuer zur Seite. Den Gaul könnt ihr sogar selbst benennen. BILD: N-ZONE



ZIEH LEINE! Auf diesem Bild ist der Treppcheneffekt gut zu erkennen. In Bewegung fällt's aber nicht besonders auf. BILD: N-ZONE

größte Hyrule, in dem man ohne Pferd nur mühsam voranschreitet. Dennoch ist die Gegend trotz vieler verwinkelter Regionen noch immer überschaubar und der Spieler findet sich weiterhin gut im Land zurecht. Wer sich noch an den Abtauchsprung von der Zora-Klippe in *Ocarina of Time* erinnern kann, erlebt diesen Augenblick dank prachtvoller Glanz- und Partikeleffekte in *Twilight Princess* noch einen Tick intensiver. Gegenüber des N64-Meisterwerks wurden auch die Tag- und Nachtwechsel verändert: So dauert es nun knappe 10 Minuten, bis bei Tage die Dämmerung heranbricht und noch einmal 10 Minuten, bis es wieder Morgen wird. Der Spieler nimmt den Umbruch der Natur dadurch viel lebhafter war als dies noch zu 64-Bit-Zeiten der Fall war. Um euch die Spannung nicht zu vermiesen, wollen wir noch nicht zu sehr vorgreifen, aber es könnte sein, dass ihr eure Wii-Fernbedienung im Verlauf des Abenteuers quer halten

Ab sofort für Nintendo DS und GBA erhältlich.

Du bist infiziert.

SCURGE
HIVE

Der Wettlauf mit der Zeit beginnt!
Bekämpfe den tödlichen Virus,
der die Menschheit bedroht

Erkunde über 350 Abschnitte in diesem packenden Mix aus Action und Strategie – von Wüstenlandschaften bis hin zum Ursprung des Virus.

Umfangreiche Power-Ups für deinen Kampfanzug ermöglichen dir immer neue Kampfvariationen.

Dich erwarten über 65 unterschiedliche Gegner, die nur eines im Sinn haben – dich von deiner Aufgabe abzuhalten!

6

SOUTHPEAK INTERACTIVE

ORBITAL MEDIA

GAME BOY ADVANCE SP
NINTENDO DS

Scurge: Hive is a trademark of Orbital Media Inc. All rights reserved © 2005 Orbital Media, Inc. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive" and the SouthPeak Interactive logo are registered trademarks of SouthPeak Interactive LLC in the USA and are or may be trademarks of SouthPeak Interactive LLC in other countries.

Das N-ZONE -Testprotokoll

Making of *Twilight Princess*-Test

3 Wochen vor Druck:
Der Zelda-Test beginnt schon Anfang November, als Christoph bei Nintendo die fertige deutsche Version von Twilight Princess mehrere Tage lang spielen kann. Da so ein XXL-Test ganz schön schlaucht, gibt's die Massage vom PR-Manager höchstpersönlich spendiert. Vielen lieben Dank, Harald!

BILD: N-ZONE

5 Tage vor Druck:
Der regelmäßigen Zufuhr an lebenswichtigem Koffein hat sich auch Praktikant Felix verschrieben, der gerade an der Komplettlösung für den Seeschrein im *Zelda*-Sonderheft schreibt. Da noch 6 Tempel hinter uns zu bringen sind, ist die stündliche Portion Kaffee Pflicht.

BILD: N-ZONE

6 Stunden vor Druck:
Es ist angerichtet: Um die Motivation kurz vorm Druck aufrechtzuerhalten, landet Chili con carne auf den Tellern der hungrigen Mäuler. Der N-ZONE-Test steht, die 50-Seiten-Lösung fürs Sonderheft ist ebenfalls fertig! Juhu!

BILD: N-ZONE

DICKES DING Hier verhindert eine Wuchtbrumme die Suche nach dem letzten Strahlentau. BILD: N-ZONE

EDLER STOFF Link ist diesmal ein waschechter Bauer - zu erkennen auch an seiner Kluft. BILD: N-ZONE

müsst und dabei auf einem Getier Platz nehmt, das ausnahmsweise nicht Epona ist. So, und mehr wird nicht verraten!

MEISTERLICHES AUS MEISTERHAND
Wohl aber können wir euch unsere Eindrücke zur Steuerung schildern: Erwartungsgemäß unterscheidet sich Links Wii-Epos nur marginal vom GameCube-Original: Das Schwert wird zwar durch Fuchtelbewegungen mit der Wii-Fernbedienung gelenkt, jedoch kann der Spieler keinen direkten Einfluss auf die Schlagrichtung nehmen – soll heißen: Ob ihr mit eurem Controller vertikale, horizontale oder diagonale Hiebe ausführt, ist unerheblich für die Anmation auf dem Bildschirm. Dennoch gibt es einige Wii-spezifische Attacken wie die Wirbelattacke (kurbelt hierzu das Nunchuk im Kreis), außerdem muss Link hin und wieder sein Talent als Sumoringer unter Beweis stellen. Allerdings rührt das großartige Spielerlebnis, das Twilight Princess in seinen knapp 100 Spielstunden (inklusive sämtlicher Nebenquests) zu jeder Zeit verströmt, nur bedingt von der Neuartigkeit des Controllers. Vielmehr sind es die vielen Kleinigkeiten, die wir schon immer an der Serie schätzten: Bewohner, denen man glaubhaft abnimmt, dass sie schon seit Jahrzehnten in Hyrule leben, Tempelstreifzüge wie aus einem Guss, die geniale Verbindung aus alten und neuen Gameplay-Elementen sowie eine unbeschreiblich dichte Story, die zum Ende hin mit überraschenden Wendungen nicht spart. Da erscheint es beinahe nebensächlich, dass die Grafik gegenüber der GameCube-Version nur mit einem Progressiv-Modus ohne Bildflackern besticht und das mangelnde Anti-Aliasing hin und wieder für den berühmt-berüchtigten Treppcheneffekt sorgt (beispielsweise zu erkennen, wenn Link seine Angelschnur auswirft). Die 20 Jahre, in denen die Legende von Zelda schon fortgesponnen wird, haben zwar so manchen Genre-Trend überdauert, aber diese wahrlich epische Serie wird hoffentlich auf Ewigkeit Bestand haben. Ein Meisterwerk, das euch über Wochen hinweg in Hyrule gefesselt hält! ■

Detail-Check

Zwei Legenden stehen sich im Showdown gegenüber: Kann der acht Jahre jüngere Jungspund mit dem 1998 erschienenen Klassiker mithalten?

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Systeme: Wii, GameCube

UMFANG ★★★★★

Tempel: Neun Verliese, gespickt mit den Zelda-typischen Rätseln, einiger alter Feinde und noch mehr neuer Widersacher warten auf euch: Dungeons wie der Wald- und Seeschrein oder der Tempel der Zeit erinnern an den Aufbau bisheriger The Legend of Zelda-Episoden.
Spielwelt: Sehr groß. Durch die praktische Übersichtskarte (mit „1" zuschaltbar) verliert der Spieler trotzdem nicht die Motivation. Viele Details und Gegner lassen die Steppe lebendig erscheinen.
Tag- und Nachtwechsel: Der Tageszeitenwechsel dauert wesentlich länger als in *Ocarina of Time*. Die recht lange Spanne (etwa 10 Minuten) zwischen Tag und Nacht sorgt für ein authentischeres Spielgefühl und das langsame Dunkelwerden bringt Stimmung.

GAMEPLAY ★★★★★

Besonderheit: Ähnlich wie es in *A Link to the Past* (SNES) eine düstere Region gibt, birgt auch *Twilight Princess* ein Schattenreich. In dieser Welt spielt ihr als Wolf und macht Gebrauch eurer speziellen Fähigkeiten.
Tempeldesign: Vergleicht man die Rätsel in *Twilight Princess* mit denen aus Ocarina of Time, fallen viele Gemeinsamkeiten auf, zum Beispiel das Betätigen von Schaltern oder der Einsatz der Eisenstiefel. Doch viele Ergänzungen (z.B. die Magnetwirkung der Schuhe) und viel komplexere Tempelgebilde bringen das Gameplay stark voran.
Steuerung: In der GameCube-Version lehnt sich die Tastenbelegung stark an *The Wind Waker* an. Auf Wii wird auf dasselbe Steuerschema zurückgegriffen, geschlagen wird jedoch mittels Wii-Fernbedienung. Bis auf das Angeln und die Benutzung der Wurfgeschosse (Bumerang, etc.) wird die Steuermechanik von Wii allerdings kaum unterstützt.
Fortbewegung: Zu Fuß, zu Ross und im neuer dings auch im Flug
Speichern: Jederzeit
Herzteile: Für jeweils fünf Herzteile gibt es einen neuen Herzcontainer.

TECHNIK ★★★★☆

16:9-Modus: Nur in der Wii-Version. Auf dem GameCube gibt es nur das 4:3-Format.
Sound: Dolby ProLogic II wird unterstützt.
Musikqualität: Hochwertige Kompositionen eines richtigen Orchesters auf der Steppe von Hyrule verwöhnen euer Ohr. Die übrige Musik wurde leider nicht von einem Orchester eingespielt, passt aber dennoch ausgezeichnet zum Spiel.
Besonderheit: Die Wii-Version unterscheidet sich vor allem in einer Hinsicht von der GameCube-Variante: Das Spiel ist komplett gespiegelt. Dies hat den Grund, dass Link sein Schwert auf Wii in der rechten Hand hält - und dort hält der Spieler ja auch die Fernbedienung. Nur auf dem GameCube kämpft Link weiterhin mit der linken Hand. Weiterer Unterschied: Die Wii-Version ist in 480p aufgelöst, auf dem GameCube gibt es nur 480i.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

ZELDA: OCARINA OF TIME

Systeme: Nintendo 64 (1998), GameCube (2003)

UMFANG ★★★★★

Tempel: Es gibt neun Dungeons: Deku-Baum, Dodongos Höhle, Jabu-Jabus Bauch, Waldtempel, Feuertempel, Wassertempel, Schattentempel, Geistertempel, Ganons Schloss. Die Thematiken ähneln sehr stark denen aus Twilight Princess. Auch die Spielzeit pro Tempel ist ähnlich hoch.
Spielwelt: Groß. Um beispielsweise vom Deku-Dorf ins Hyrule-Schloss zu wandern, benötigt man etwa 3 Minuten. Mit dem Pferd verringert sich diese Zeit entsprechend auf knapp eine Minute.
Tag- und Nachtwechsel: Sehr rasch. Es dauert keine drei Minuten, bis es Tag und Nacht wird. In den Dörfern ändert sich die Tageszeit zudem überhaupt nicht. Die Zeit beeinflusst, welche Gegner und Charaktere man trifft.

GAMEPLAY ★★★★½

Besonderheit: Schon am Anfang des Spiels erhaltet ihr die Okarina der Zeit, mit der ihr zum Beispiel mit Freundin Salia sprechen oder euch in die Zitadelle der Zeit warpen könnt. Zusätzlich wird die Ocarina bei vielen Rätseln eingesetzt.
Tempeldesign: *Ocarina of Time* war das erste 3D-Zelda und setzte die Tradition der Rätsel, die in den Vorgängern eingeführt wurden, bravourös fort. In *Ocarina of Time: Master Quest*, einer 2003 erschienenen Bonus-Edition, waren einige Rätsel allerdings etwas unlogisch, zum Beispiel die an der Wand hängenden Kühe in Jabu-Jabus Bauch.
Steuerung: Wer *A Link to the Past* auf dem Super NES gespielt hat, lernte die intutive Item-Belegung zu schätzen. Auch in *Ocarina of Time* konnte man sich häufig benötigte Gegenstände auf die vier C-Tasten legen, um sie rasch abzurufen. Ein intuitives Feature, das wir nicht mehr missen möchten, auch in *Twilight Princess* nicht!
Fortbewegung: Zu Fuß sowie auf dem Sattel von Epona
Speichern: Jederzeit
Herzteile: Hier habt ihr lediglich vier Herzteile benötigt, um eure Energieleiste zu erweitern.

TECHNIK ★★★☆☆

16:9-Modus: Nein. Auch in der GameCube-Version war nur 4:3 anwählbar.
Sound: Nur im Stereo-Modus.
Musikqualität: *Ocarina of Time* war das erste Spiel, das richtige Kompositionen bot, die einem richtigen Orchester-Soundtrack frappierend ähneln. Die Fülle hochwertiger Musikstücke beeindruckte ebenso wie deren Abwechslungsreichtum.
Besonderheit: Als erstes dreidimensionales *Zelda*-Spiel hatte das Nintendo-64-Meisterwerk die Aufgabe, das Gameplay der 2D-Action-Adventure-Teile in die dritte Dimension zu verfrachten. Dieses Unterfangen gelang dabei vorzüglich: Dies liegt größtenteils am Festhalten an den traditionellen Rätseln unter gleichzeitiger Integration neuer Spielelemente. Das Pferd Epona zum Beispiel wurde 1998 in *Ocarina of Time* eingeführt.

GESAMTWERTUNG
★★★★½

Ocarina of Time ist ein zeitloser Klassiker, der auch heute noch spielerisch mit der Klasse aktueller Titel locker mithält. Twilight Princess ist nach modernen Maßstäben naturgemäß aber besser - NOCH besser!

CHRISTOPH KRAUS
legt die Okarina beiseite.

Nachdem ich *Ocarina of Time* als Vorbereitung auf den *Twilight Princess*-Test erneut durchspielte, kann ich mit gutem Gewissen behaupten, dass der neue Teil den N64-Geniestreich sogar ein Stückchen überragt: Die Tempel sind noch pompöser gestaltet, die Welt ist noch komplexer und viel wichtiger noch: Die Wii-Steuerung ermüdet nicht, sondern ist ein adäquater Ersatz für herkömmliche Controller. Zwar ist Zelda neben *Call of Duty 3* der hübscheste Wii-Titel, allerdings bin ich mir sicher, dass die Kiste noch mehr kann!

FABIAN SLUGA
ist hellauf begeistert.

Obwohl ich mit der Grafik von The Legend of Zelda: *The Wind Waker* rundum zufrieden war, gefällt mir der Stilwandel hin zum düsteren Action-Adventure in *Twilight Princess* ebenfalls sehr gut. Shigeru Miyamoto und sein Team haben es geschafft, ein Spiel zu erschaffen, das über Wochen hinweg interessant bleibt. Dafür sorgen ausgefeilte Dungeons, kreative Bildschirmtexte und ein Gameplay, das seinesgleichen sucht. Wundervoll! Allerdings fehlt mir aufgrund der Fülle an Sidequests einfach die Zeit, alle Aufgaben zu meistern.

SEBASTIAN STANGE
ist sprachlos.

Was soll ich sagen? Ich bin baff, sprachlos, verzaubert und hingerissen. Ich habe von Twilight Princess einfach „nur ein Zelda" erwartet. Eben *The Wind Waker* in einem anderen Grafikstil. Dass es so gut ist, hätte ich nicht erwartet. Das neue *Zelda*-Abenteuer ist einfach wunderschön. Es ist ein Kunstwerk, ein Epos, ein spielerischer Segen und ein herzliches Wiedersehen mit einer geliebten Serie. Es mag zwar nicht das revolutionärste Zelda sein, aber es ist für Fans wie mich ein Geschenk. Es steckt mehr drin, als ich mir wünschen konnte. Wow. Echt... ich bin sprachlos!

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Zelda: Ocarina of Time (N64)

- Das komplexeste Zelda aller Zeiten!
- Tempeldesign zum Zunge schnalzen
- Die Steuerung ermüdet nicht
- Leichtes grafisches Kantenflimmern

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 84% SOUND 89%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **92%**

Eine Legende, die ihren Namen zurecht trägt: *Twilight Princess* ist das beste Zelda aller Zeiten!

FIES Wie sollen wir die markierte Kugel denn so treffen? BILD: N-ZONE

ÖDE Beim Tischtennis kommt es nur auf Ballwechsel an. Selbst Pong bot da mehr Gameplay. BILD: N-ZONE

Fakten

- 9 Minispiele, alle zu zweit spielbar
- Volle Mii-Unterstützung
- Wii-Fernbedienung liegt bei

Wii Play

Dank beigelegter Wii-Fernbedienung ein Pflichtkauf!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Mit dem Start von Wii stehen uns überraschend viele Titel ins Haus, die kurzweilige Minispiele bieten. Ist ja auch klar, denn der Controller schreit geradezu nach möglichst kreativen Einsatzmöglichkeiten. Nintendo macht da natürlich mit und schickt gleich zwei Spielesammlungen ins Rennen. Während aber *Wii Sports* der Konsole beiliegt, muss sich *Wii Play* an der Ladentheke euer Wohlwollen sichern. Immerhin wurde dem etwa 50 Euro teuren Titel ein gewichtiges Verkaufsargument beigelegt: eine nagelneue Wii-Fernbedienung, die einzeln knapp 40 Euro kostet. Das eigentliche Spiel kommt also zum Dumping-Preis von knapp zehn Euro ins Haus.

DIE ERSTEN SCHRITTE MIT WII

In Japan kommt das Spielebündel übrigens unter dem Namen „Dein erster Schritt zu Wii" heraus. Das trifft den Nagel auf den Kopf, denn *Wii Play* bringt euch ganz einfach die Möglichkeiten des Wii-Controllers näher. In kleinen Minispielen braucht ihr nur die Wii-Fernbedienung und könnt sofort loslegen, deren Funktionen zu testen. Zu Beginn steht euch dabei nur eins von neun Games zur Auswahl, die restlichen werden eins nach dem anderen verfügbar. Es lohnt sich übrigens, einen Mitspieler zu suchen, denn alle Spiele unterstützen zwei Spieler, die in ihrer Mii-Form im Spiel erscheinen. Zum Beispiel das Mii-Posenspiel, bei dem ihr euren Mii bewegen, drehen und per Knopfdruck in verschiedene Posen bringen müsst, um passende Umrisse auszufüllen – natürlich unter Zeitdruck. Entspannter, aber nicht weniger knifflig ist es, in einem Suchspiel unter einem ganzen Mii-Rudel zwei oder mehr mit gleichem Aussehen oder besonderen Eigenschaften zu erspähen. Das ist ohnehin schon knifflig, doch in den höheren Levels bewegen sich die kleinen Kerle noch munter oder tauchen bis zur Nase ins Wasser ab.

WOLL-SHADING Die Grafik in „Wilde Kuh" ist in der Art eines Wollpullovers gehalten. BILD: N-ZONE

DUCK HUNT LÄSST GRÜSSEN

Die Reflexe übt ihr beim Schützenfest, wo in einer Anlehnung an *Duck Hunt* für den NES verschiedene Ziele mit der Wii-Fernbedienung getroffen werden müssen. Das klingt zunächst ein wenig öde, wird aber durch kreative Ziele aufgepeppt. Zum Beispiel müsst ihr Dosen durch Schüsse in der Luft halten, bestimmte Ziele meiden oder ihr erwischt eine der flinken Enten. Mit geschulten Reflexen seid ihr auch für Laser Hockey gerüstet, das sehr an die coolen Air-Hockey-Automaten erinnert. Ihr steuert mittels des Pointers eins der beiden Paddel und

EINDIMENSIONAL Um Papierfische zu fangen, braucht es nicht viel Können. BILD: N-ZONE

» Wii Play bringt euch die Möglichkeiten des Wii-Controllers ganz einfach näher. «

schubst den Puck hektisch in Richtung des gegnerischen Tors. Die Drehung eurer Hand bestimmt dabei die Ausrichtung des Paddels.

NICHT JEDES SPIEL EIN TREFFER

Das Gesamtpaket wird durch ein Angelspiel, ein sehr simples Tischtennis, ein nettes Billard-Spiel, eine taktische Panzerschlacht und „Wilde Kuh" abgerundet. Letzteres ist eine Art albernes Rennspiel auf dem Rücken einer Kuh. Ein tolles Paket also? Leider nicht ganz, denn einige der Spiele konnten uns nicht wirklich überzeugen. Das Tischtennis ist schlichtweg öde und auch das Angelspiel hielt uns nicht lange am Haken. Da aber einige echte Perlen unter den Spielen sind, das Spiel zu zweit viel viel Spaß macht und da eine Wii-Fernbedienung gratis beiliegt können wir euch Nintendos Spielesammlung wärmstens ans Herz legen. ■

SEBASTIAN STANGE
sucht nach Mitspielern.

Wii Play ist eine runde Sache. Mögen einige der Spiele auch nicht der Hit sein, insgesamt ergeben sie eine tolle Mischung, die zusammen mit einem Mitspieler gleich sehr viel mehr Spaß bringt. Alleine würde mich *Wii Play* sicherlich nicht so lange fesseln. Aber solange ich Christoph nicht in der Panzerkiste geschlagen hab, bleib ich dran. Schon aus Gründen der Ehre.

CHRISTOPH KRAUS
greift 'ne Fernbedienung ab.

Mit *Wii Play* hat Nintendo ein cooles Einsteigerpaket geschnürt: Für weniger als 50 Euro können Gelegenheitsspieler in die fabelhafte Welt von Wii hineinschnuppern und erhalten eine Wii-Fernbedienung obendrauf, die sonst alleine 40 Euro kostet. Meine Rechnung also: 10 Euro für 9 Minispiele? Klingt fair. Gekauft!

WII PLAY

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Rayman Raving Rabbids

- ✓ Wii-Fernbedienung liegt bei
- ✓ Zu zweit besonders spaßig
- ✓ Es sind tolle Minigames dabei, …
- ✗ … aber auch ein paar Nieten

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 30% SOUND 30%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **60%**

Dank der gratis Wii-Fernbedienung kann man beim Kauf wenig falsch machen. Wii Play lohnt sich einfach.

Die Redaktions-Hits

Nach einigen Runden mit Wii Play standen schnell die Lieblingsspiele unserer Redakteure fest.

Fabian: „Mich hat vor allem das Schützenfest in seinen Bann gezogen. Es macht gut Laune, die eigene Zielgenauigkeit und Schnelligkeit zu testen, besonders gegen einen Mitspieler!"

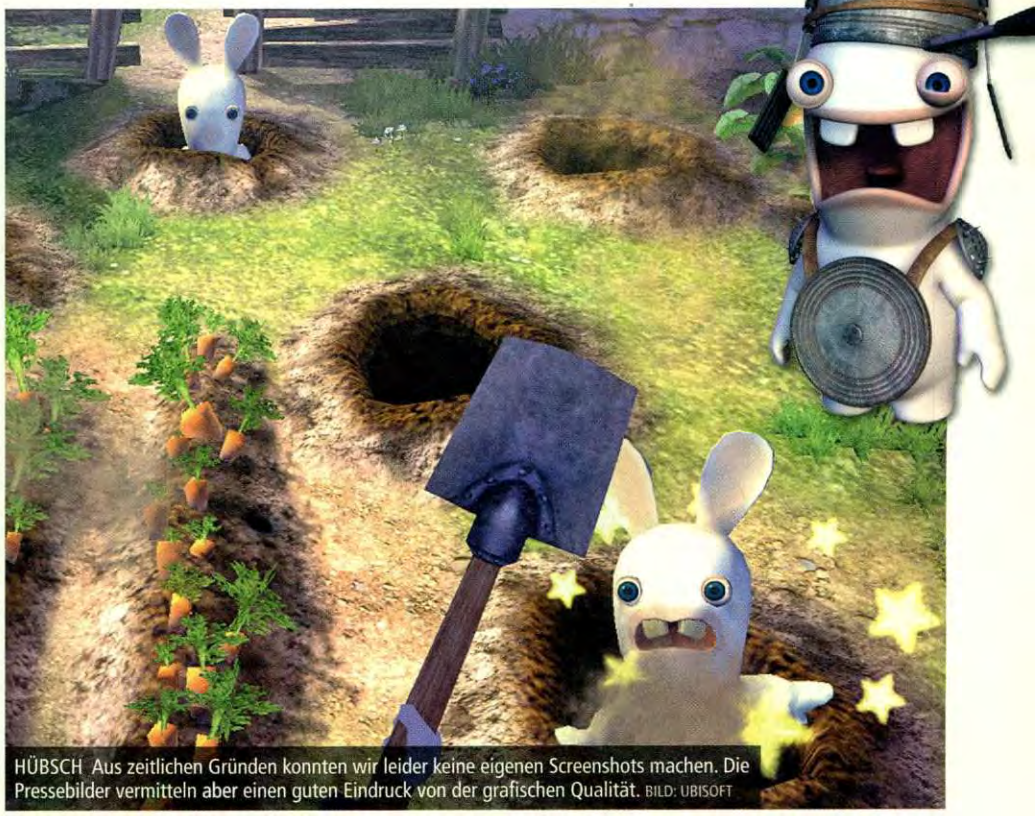
Christoph: „Mein Liebling ist das Laser Hockey. Es hat eine coole Optik und das Spielprinzip hat seit Pong nichts von seinem Reiz verloren. Ach komm, Sebastian! Eine Runde noch!"

Sebastian: „Nein, lass uns lieber noch mal mit den Panzern rumballern. Das ist total niedlich und spaßig. Durch die Abpraller gibt's zudem eine wichtige taktische Komponente"

BILDER: N-ZONE

PÜMPEL-SHOOTER Tsss ... Wozu Abflussreiniger alles zu gebrauchen sind! BILD: UBISOFT

KERZENSCHEIN-DINNER Hier gilt es, die Silhouetten der Fressalien zu umreißen. BILD: UBISOFT



HÜBSCH Aus zeitlichen Gründen konnten wir leider keine eigenen Screenshots machen. Die Pressebilder vermitteln aber einen guten Eindruck von der grafischen Qualität. BILD: UBISOFT

Fakten

- 75 abwechslungsreiche Minispiele
- 8 Jukebox-Lieder zum Freischalten
- Wählt Raymans Frisur, Brille, Shirt und die Schuhe!
- 10+ Stunden Spielzeit für den Abenteuer-Modus
- Highscore-Ranking via Internetcodes
- Soundformat: Stereo
- Deutsche Bildschirmtexte

Rayman Raving Rabbids

Diesen Karnickeln sollte mal jemand die (M)öhrchen langziehen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Auf den ersten Blick wirken die Hasen aus *Rayman Raving Rabbids* wie zierliche Muttersöhnchen, die keiner Seele etwas anhaben können. Dass dieser Eindruck täuscht, muss Rayman am eigenen Leib während eines Picknicks erfahren, wo er von einer Horde hinterlistiger Chaos-Karnickel angegriffen und in ein Verlies verschleppt wird. Von dort aus wird der gliederlose Held jeden Tag in die Arena gelassen und muss sich 75 halbsbrecherischen Disziplinen stellen, um die Möhrenfreunde zu belustigen. Ein hartes Unterfangen, wenn man sonst nur leichtfüßig als Jump&Run-Star durch die Gegend hüpft!

MÖHRENKÖPFE

Drei von vier Prüfungen gilt es zu bestehen, um ins Finale einzuziehen und sich dort einem neuen Minispiel zu stellen. Tut sich Rayman auch dort als Sieger hervor, erhält er ein seltsam anmutendes Geschenk: einen Abflussrohr-Pümpel! Nur wenn er alle davon sammelt, kann er der Tortur im siffigen Knast ein Ende bereiten. Doch bis es so weit ist, müsst ihr beispielsweise die Umrisse einer Bratwurst mit der Wii-Fernbedienung nachzeichnen, im Takt zu „Girls Just Wanna Have Fun" die beiden Controllerhälften schütteln oder im wilden Westen auf Hasenjagd gehen. Die Qualität der Minispiele ist dabei sehr hoch. Besonders die Shooter-Levels sind mit bis zu vier Spielern extrem spaßig und die zu zweit spielbaren Tanzeinlagen verströmen puren Partyspaß. Spiele, die ihr im Abenteuer-Modus erfolgreich absolviert habt, können dann übrigens separat angewählt werden – so könnt ihr eure Highscores immer weiter verbessern und euch über ein Internet-Codesystem mit internationalen Spielern messen. Obwohl wir euch auf diesen Seiten keine eigenen Screenshots präsentieren können, kommen die Bilder auf diesen Seiten der Spielgrafik schon sehr nahe. Die herzallerliebst animierten Mümmelmänner sind uns so sehr ans Herz gewachsen, dass wir sie unbedingt noch mal in einem Spiel sehen wollen. Gegen eine erneute Entführung Raymans hätten wir nichts einzuwenden!

CHRISTOPH KRAUS
heißt Hase und weiß von nichts.

Neben *Super Monkey Ball: Banana Blitz* sind die kreischenden Möhrenschlemmer mein ganz persönlicher Party-Favorit. Die 75 Minispiele sind in geselliger Runde der absolute Spaßbringer und wer als Solozocker das Abenteuer durch hat, erhält mit den Decathlons, Triathlons und Pentathlons neue Herausforderungen.

RAYMAN RAVING RABBITS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montpellier
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.raymanzone.com
Alternativen:	Super Monkey Ball: Banana Blitz

- Die kreischenden Hasen!
- Sehr gut spielbare Ego-Shooter-Levels
- Spaßig auch im Versus- und Koop-Modus
- Keine Rayman-typischen Hüpfeinlagen

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 78% SOUND 78%

MULTIPLAYER **85%** SINGLEPLAYER **79%**

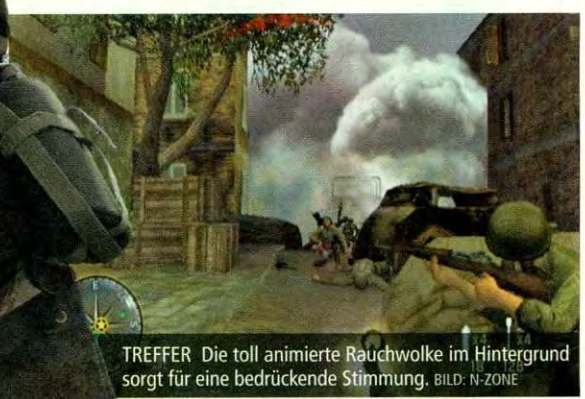
Solo ein cooles Minispiel-Festival, mit 4 Spielern eine Riesengaudi: Raymans Hasen sind schon jetzt Kult!

Call of Duty 3

Activision gibt einen Vorgeschmack auf die perfekte Shooter-Steuerung.

KA-WUMM Die häufigen Explosionen sind wunderschön, aber leider nur eine sehr kurze Freude. BILD: N-ZONE

TAKTIK Ohne Angriffe auf die Flanken der Gegner sind viele Missionen unsäglich schwer. BILD: N-ZONE



TREFFER Die toll animierte Rauchwolke im Hintergrund sorgt für eine bedrückende Stimmung. BILD: N-ZONE

86% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

18+ ALTERSFREIGABE

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Nunchuk nötig
- Dreizehn Missionen
- Kein Mehrspielermodus
- Viel Interaktion durch Gesten
- 480p, 16:9 optional

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wenn es um handfeste Weltkriegsaction geht, um grandios inszenierte Gefechte und realistisches Schlachtengetümmel, dann fällt der Blick unweigerlich auf *Call of Duty*. Die Reihe hat vor allem dank ihrer fantastischen Präsentation das Herz der Spieler gewonnen und auch der dritte Teil spielt mächtig auf. Während andere Shooter zuweilen konstruiert wirken, strotzt *Call of Duty 3* vor Leben. Ständig passiert etwas, niemals herrscht Ruhe – wenn man von der Ruhe vor dem Sturm mal absieht. Während der dritte Einsatz auf der Next-Generation-Konkurrenz vor allem durch seine Edelgrafik punktet, versucht die Wii-Version, bei der Steuerung neue Maßstäbe zu setzen.

TRIP NACH FRANKREICH

Zunächst aber ein Blick auf die Story, die dreht sich um den Normandie-Feldzug der Alliierten, bei welchem die deutschen Linien von Norden durchbrochen wurden. Einige der heftigsten Schlachten des zweiten Weltkrieges tobten da und im Spiel soll genau diese Atmosphäre eingefangen werden. Neu ist dabei, dass man nicht mehr so ganz allein in die Schlacht zieht. Zwar gab es bereits in den bisherigen Teilen KI-Kameraden, nun wurde ihnen jedoch eine Persönlichkeit eingehaucht, die in den stimmungsvollen Zwischensequenzen zum Tragen kommt. Der derbe Humor und die Konflikte innerhalb des eigenen Trupps tun dem Spiel sehr gut, da es einem nun nicht mehr so egal ist, wenn der Nebenmann unter Feuer gerät. Erzählt wird diese Story in soliden Zwischensequenzen, die zu unserem Unmut nicht abzubrechen sind, nicht einmal per Home-Taste. Die Kollegen leisten solide Feldarbeit, sind allerdings selten zu taktischen Finessen aufgelegt. Ihr seid also der Mann fürs Grobe oder besser: vier Männer. Denn insgesamt schlüpft man in die Rollen vierer Alliierter verschiedener Nationalitäten. Das bringt Abwechslung ins Spiel und ermöglicht jede Menge verschiedener Schauplätze und Missionen, bricht jedoch immer wieder die kumpelhafte Atmosphäre, die sich nach einer Weile um einen Charakter herum entwickelt.

BOMBASTISCHE ACTION

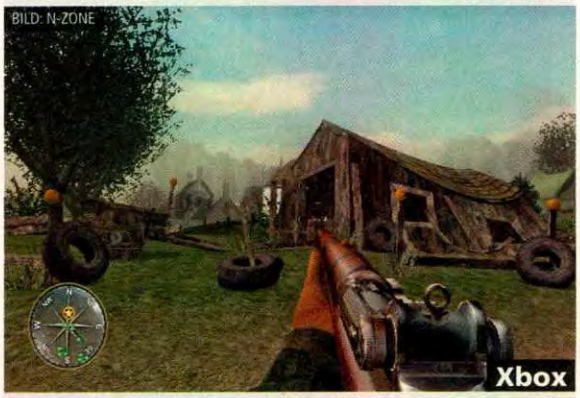
Was während der Missionen auf euch zukommt, unterstreicht eindrucksvoll den guten Ruf der Serie. Zwei frei austauschbare Waffen, Rauch- und Splittergranaten sind eure treuen Begleiter neben den KI-Kameraden. Bereits die erste Mission wirft euch in ein Inferno aus Mündungsfeuer, Explosionen und Geschrei. Dieses hohe Niveau kann sich fast durchweg halten und das Leveldesign wartet immer wieder mit Überraschungen und alternativen Wegen auf. Häuserkampf, das Halten einer Stellung, die Flucht per Jeep, Sabotagemissionen, Sprengkommandos, Sturmangriffe ... es ist alles drin. In den letzten beiden Missionen muss man dann noch einmal alles geben und sich vor einer Übermacht von Feinden verteidigen. Auf eine Gesundheitsanzeige wurde verzichtet, man haucht erst dann sein virtuelles Leben aus, wenn man so oft hintereinander getroffen wurde. Eine Warnung erscheint und man sollte schnell in Deckung gehen, denn noch ein paar Sekunden unter Beschuss bedeuten den Neustart. Die Rücksetzpunkte sind allerdings sehr fair verteilt, sodass auch an einer kniffligen Stelle kein Frust aufkommt.

Inhaltlich ist das Spiel mit den Versionen der anderen Konsolen nahezu identisch. Grafisch kommt der Titel zwar

Xbox vs. Wii

Welche Version liegt grafisch vorn?

Die Wii-Hardware ist von den technischen Daten her der alten Xbox von Microsoft am nächsten. Grund genug also, beide Versionen direkt miteinander zu vergleichen. Auf den ersten Blick fällt natürlich der deutlich bessere Glanzeffekt auf der Waffe in der Xbox-Version auf. Ist die etwa besser als Wii? Nicht ganz! Wir hatten den Eindruck, dass die Wii-Version flüssiger lief und einige deutlich bessere Beleuchtungseffekte hatte. Die Qualität der Texturen liegt aber bei beiden auf gleichem Niveau. Da kann Wii sicher mehr, jedoch scheint das der Tribut an die Multi-Plattform-Entwicklung zu sein. Beide Spiele teilen sich anscheinend exakt dieselben Texturen.



BRUMM, BRUMM Der Jeep steuert sich leider etwas ungenau – und anstrengend. BILD: N-ZONE

GRAU IN GRAU Die Grafik wirkt in Bewegung deutlich besser. BILD: N-ZONE

Handarbeit

Manche Dinge muss man einfach selbst machen!

Immer wieder müsst ihr im Spielverlauf Hand anlegen und verschiedene Spezialaktionen per Wii-Remote und Nunchuk vollführen. Dabei geht es aber nicht ums tumbe Knöpfchendrücken, sondern intuitive Gesten mit dem Controller, die hervorragend zu den Bewegungen des virtuellen Egos passen. Sie sind damit eine tolle Ergänzung zum mitreißenden Gameplay des Titels. Wir zeigen euch eine Auswahl der Nebenbeschäftigungen im Soldatenleben.

SPRENGMEISTER Nach dem Anbringen einer Ladung muss man den Zünder einschrauben, dann die Lasche ziehen. BILD: N-ZONE

BOOTSMANN Hier müsst ihr den richtigen Paddelrhythmus finden. BILD: N-ZONE

RINGER Zuweilen zwingt euch ein Gegner in den Nahkampf. Entreißt ihm das Gewehr! BILD: N-ZONE

KRANFÜHRER Die rostigen Hebel gilt es mit heftigem Rütteln zu lösen. BILD: N-ZONE

KLEMPNER Dreht ihr dieses Ventil auf, explodiert eine Gasleitung und wehrt einen Angriff ab. BILD: N-ZONE

nicht über Xbox-Niveau hinaus, beeindruckt aber mit Liebe zum Detail und tollen Rauch- und Lichteffekten. Darüber hinaus läuft die Action stets flüssig. Einen genauen Vergleich zwischen Wii- und Xbox-Grafik findet ihr im Extra-Kasten. Wir jedenfalls sind vollauf zufrieden mit der Optik des Spiels, das einem ohnehin kaum Zeit lässt, die Grafik lang zu betrachten. Der Sound ist übrigens über alle Zweifel erhaben. Der Lärm der Schlacht ist laut und donnernd, die Gewehre bellen giftig und Soldaten schreien panisch. Das ist wahres Kinofeeling!

FERNBEDIENUNG IM ANSCHLAG

Der Großteil der Aufgaben wird zu Fuß bestritten und bietet spielerisch gewohnte Ego-Shooter-Kost. Doch was heißt schon „gewohnt" bei einem solch revolutionären Controller? Wir waren mehr als positiv überrascht, wie gut und eingängig sich die Geschicke der Spielfigur lenken lassen. Das liegt vor allen Dingen daran, dass die Kamera sehr früh beginnt, sich in die Richtung des Fadenkreuzes zu drehen, auch wenn der Bildschirmrand noch nicht erreicht ist. Man kann sich also nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr flott durch die Levels bewegen und sich dabei sehr präzise und flüssig umsehen. Ebenfalls positiv ist der eher dezente Einsatz von Gesten, das Nunchuk wird zum Waffenwechsel oder Nachladen geschwungen und die Wii-Fernbedienung wird für einen Schlag mit dem Gewehrkolben nach vorn gestoßen. Dreht man das Handgelenk, kann man um Ecken spähen und somit geschützt aus der Deckung feuern. Einen Ego-Shooter mit Pad steuern? Können wir uns nicht mehr vorstellen.

Immer wieder mal darf an Bord eines Fahrzeugs Platz genommen werden, entweder an dessen Geschütz oder am Steuer. Ersteres bedient man wie ein Gewehr, das virtuelle Lenkrad muss man jedoch wirklich in die Hand nehmen. Beide Controllerhälften werden auf 3 und 9 Uhr gehalten und man dreht damit wie an einem echten Steuerrad. Eine nette Idee, der es aber an Genauigkeit und Komfort

NETT Den schön gestalteten Figuren spendierte man tolle Rollen. BILD: N-ZONE

ZACKIG Ein kurzer Ruck des Nunchuk genügt, um die Knarre nachzuladen. Das ist intuitiv und funktioniert toll. BILD: N-ZONE

mangelt. Wieso wurde hier nicht eine Steuerung a la *Tony Hawk's Downhill Jam* zum Vorbild genommen? Besser gefallen uns da die vielen interaktiven Momente, die den Kampf unterbrechen. Ob man um sein Gewehr ringt, Sprengladungen platziert, Kräne bedient, Boote rudert oder an Ventilen dreht, die dazu nötigen Bewegungen sind eine willkommene Auflockerung und machen wirklich Spaß!

ALLEIN AUF DEM FELD

Nach etwa fünfzehn aufregenden Stunden ist das Spiel geschafft und Frankreich befreit. Doch wohin nun? Leider bleibt nur, sich in einem höheren Schwierigkeitsgrad zu versuchen, da es keinerlei Mehrspielermodi gibt. Zwar wartet in den schwierigeren Stufen ein stärker forderndes Spielerlebnis, der Verzicht auf einen Splitscreen- oder Online-Modus ist dennoch unverständlich, da das Spiel mehr als genug Potenzial dafür hat, wie die Online-Schlachten auf den anderen Konsolen eindrucksvoll beweisen.

Alles in allem schien man sich beim Wii-Debüt der Serie vor allem auf ein durchweg solides Hauptspiel konzentriert zu haben, was sich deutlich ausgezahlt hat. Die Steuerung ist derzeit die Genre-Referenz auf Wii und die Nonstop-Action treibt auch abgebrühten Konsolenveteranen den Schweiß auf die Stirn. Wer damit leben kann, nur allein zu zocken, kann mit dem Titel nicht viel falsch machen. Schließlich demonstriert er eindeutig das Potenzial Nintendos neuer Konsole. Wir freuen uns auf Teil vier! ■

STAHLKOLOSS Der Panzer steuert sich wie die Ego-Shooter-Sequenzen. BILD: N-ZONE

Detail-Check

Neben Call of Duty 3 steht auch das heiß erwartete Red Steel zum Wii-Launch in den Läden. Wer hat die Nase im Direktvergleich vorn?

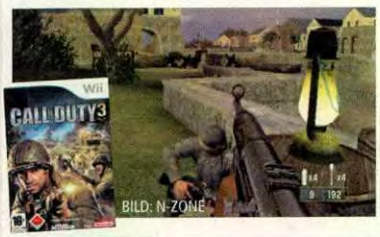


BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

CALL OF DUTY 3

UMFANG ★★★½☆

Im Einzelspielermodus warten zehn bis fünfzehn Stunden intensiver Action, dann flimmert der Abspann. Leider gibt es keinen Mehrspielermodus. Einzig die weiteren Schwierigkeitsgrade und einige Extras verlocken, die Scheibe öfter einzulegen.

Missionen: 13
Schwierigkeitsgrade: 3
Mehrspielermodi: -
Mehrspielerkarten: -

GAMEPLAY ★★★★½

Missionsdesign: Die Missionen verlaufen überaus kurzweilig. Hin und wieder bietet der lineare Spielverlauf ein wenig Freiheit. Immer wieder werden die Shooter-Einlagen von kurzweiligen Aktionen durchbrochen. Auch Fahrzeuge werden gefahren und Geschütze bedient. Kurzweiliger geht's kaum!
Steuerung: Nahezu perfekte Steuerung, die nach etwas Übung in Fleisch und Blut übergeht. Die hohe Sensibilität braucht ein wenig Übung, offenbart aber schnell ihre großen Vorteile. Viele kreative Gesten-Einlagen erfrischen den Spielverlauf. Die Steuerung von Autos ist leider weniger gut gelungen.

GRAFIK & SOUND ★★★★☆

Grafik: Das Spiel bietet flüssige Grafik mit vielen Effekten und sauberen Texturen. Durch die Inszenierung wirkt sie wirklich klasse. Insgesamt liegt sie aber auf Höhe der Xbox. Ist da mehr drin?
Sound: Aus den Boxen tönt ein Brachiales Effektgewitter, das die Atmophäre deutlich unterstützt. Der orchestrale Soundtrack sorgt für ordentlich Pathos und rundet den sehr guten Eindruck ab.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

RED STEEL

UMFANG ★★★★☆

Nach etwa zehn Stunden Singleplayer-Modus ist das Spiel noch lange nicht vorbei. Auf euch warten launige Mehrspieler-Schlachten mit bis zu vier Spielern. Zwar funktioniert dieser nur via Splitscreen, ist aber immer noch mehr, als Call of Duty 3 bietet.

Missionen: 14
Schwierigkeitsgrade: 1 (mittel)
Mehrspielermodi: 3
Mehrspielerkarten: 4

GAMEPLAY ★★★½☆

Missionsdesign: Die Missionen sind eindeutig an asiatische Thriller und deren Shootouts angelehnt. Auf großzügige Checkpoints verteilt, ist der Spielablauf jedoch sehr linear. Immer wieder lockern Schwertkämpfe die Missionen auf. Gegen Call of Duty kommt Red Steel damit aber nicht an.
Steuerung: Sowohl die Shooter- als auch Schwertkampfeinlagen steuern sich sehr langsam, aber solide. Die Kamera schwenkt sehr spät um, weshalb das Gameplay eher einem Lightgun-Shooter ähnelt. Leider sind einige Gesten eher unglücklich gewählt. Call of Duty 3 siegt auch hier.

GRAFIK & SOUND ★★★☆☆

Grafik: Red Steel zaubert sehr saubere Grafik mit tollen Beleuchtungseffekten in einem coolen Stil. Aus der Nähe fallen Detailarmut und Sterilität negativ auf. Die Texturen könnten deutlich besser sein.
Sound: Saubere Arbeit: sowohl die Waffensounds als auch die Explosionen und Hintergrundmusik sind vollauf gelungen. Die englische Synchronisation könnte besser sein und wirkt etwas bemüht.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Call of Duty schafft es, durch die tolle Inszenierung und die gelungene Steuerung, dem Konkurrenten Red Steel davonzuziehen. Der krankt an einer unterlegenen Steuerung und nicht ganz so guter Grafik.

SEBASTIAN STANGE
ist positiv überrascht.

Unglaublich! Da wartet man sehnsüchtig auf *Red Steel* und nun kommt so ein Multiplattformtitel daher und macht es einfach besser. Die Action, die tolle Steuerung und der brachiale Sound … ich bin voll und ganz im *Call of Duty*-Fieber. Obwohl ich persönlich enttäuscht bin, dass die Grafik nicht über Xbox-Niveau hinauskommt. Ich hoffe doch, dass noch deutlich mehr Potenzial in Wii steckt.

CHRISTOPH KRAUS
Ist kriegsmüde

Ich muss zugeben, *Call of Duty* ist echt gelungen. Mir hat *Red Steel* aber besser gefallen: Der coole Japano-Look, die modernen Waffen und die Schwertkämpfe! Den zweiten Weltkrieg habe ich einfach schon zu oft gespielt und die vielen neuen Spiele in diesem Setting langweilen mich. Ich brauche Abwechslung!

CALL OF DUTY 3

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.callofduty.com
Alternativen:	Red Steel

- Gelungene Steuerung
- Grandiose Inszenierung
- Steuerbare Fahrzeuge
- Grafisch etwas enttäuschend

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 80% SOUND 86%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	86%

Mit Call of Duty 3 gelingt Activision der beste Ego-Shooter zum Wii-Launch. Glückwunsch!

WASSERSCHADEN Manche Textur ist zwar etwas grob, aber die Interaktivität ist ein großer Pluspunkt. BILD: N-ZONE

LIEBESNEST Dieses Mädel stören wir mal besser nicht in ihrem Berufsumfeld! BILD: N-ZONE

POOLPARTY Red Steel arbeitet stark mit geskripteten Ereignissen, was sehr gut zur Lightgun-ähnlichen Aufmachung passt. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

18+ ALTERSFREIGABE

Red Steel

Liebesgrüße aus Solingen: Wir lassen die Messer scheppern und zeigen's den Schlitzaugen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Fakten

- Drei Spielstände können angelegt werden
- Etwa 12 Stunden Spielzeit
- Nach dem Durchspielen lockt die Highscore-Jagd
- Jede Mission kann einzeln angewählt werden
- Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler
- Dolby ProLogic II wird unterstützt

Damit hatte sicherlich niemand gerechnet: Als die USK vor einigen Wochen *Red Steel* gemeinsam mit *Call of Duty 3* inspizierte, zückten die Jugendwächter unbarmherzig den blutroten Stempel „Keine Jugendfreigabe". Dem Action-Shooter bleibt damit zwar das Schicksal der Indizierung erspart, wodurch das Spiel nicht mehr hätte verkauft werden dürfen, aber eines steht fest: Ego-Shooter haben auf Wii einen schweren Stand. Ähnlich hart urteilte die USK zuvor übrigens bei Lightgun-Shootern, die der Prüfstelle offenbar zu direkt ins Spielgeschehen eingriffen. Ob tatsächlich eine Bedrohung von der Wii-Fernbedienung ausgeht, bleibt abzuwarten – denn während des ganzen Spiels fließt kein einziger Tropfen Blut!

ROT IST TABU!

Neben der Tatsache, dass die Farbe unseres Lebenssafts nur im Titel des Spiels auftaucht, ist auch die Story von *Red Steel* recht züchtig: Die asiatische Freundin eures Protagonisten Scott wurde von der Yakuza – einer mafiaartigen Organisation im Land des Lächelns – gekidnappt und ihr folgt ihrer Fährte, um die Herzensdame aus den Klauen der schlitzäugigen Verbrecherbande zu retten. Die Odyssee eures verwegenen Charakters führt dabei durch siffige Autowerkstätten, verwinkelte Lagerhallen und – was in keinem guten Action-Streifen fehlen darf – Asia-Restaurants zur Hochbetriebszeit. Statt lange zu überlegen spricht Scott einfach die Sprache seiner Waffen, die der Spieler mit der Wii-Fernbedienung kontrolliert.

ACTION-MAN

Wir konnten *Red Steel* erstmals auf der E3 im Mai dieses Jahres anspielen und sind überrascht, welche Fortschritte die Steuerung des Titels gemacht hat: Die Ballerabschnitte profitieren davon, dass sich das Spiel für einen Ego-Shooter relativ langsam steuert. Dies ist jedoch nicht negativ gemeint, schließlich hat man so genug Zeit, seine Gegner ins Fadenkreuz zu nehmen oder die Blickrichtung zu ändern, denn beides funktioniert einzig und allein mit der Wii-Fernbedienung. Wir haben nachgemessen: Die Sensibilität, um eine 360-Grad-Drehung hinzulegen, beträgt in der langsamsten Kalibriering 4,4 Sekunden. Wer sich mit der Steuerung vertraut gemacht hat – wofür wir für einen Durchschnittsspieler etwa eine Stunde veranschlagen –, sollte sich für die hohe Sensibilität entscheiden: Hier dreht ihr euch in knapp 2 Sekunden um die eigene Achse. Gut gelungen ist den Entwicklern übrigens die direkte Einflussnahme auf die Position der Waffen auf dem Bildschirm: Neigt ihr die Fernbedienung schräg, könnt ihr beispielsweise mit euren Schießeisen leichter um Ecken feuern. Noch dazu schaut diese Haltung, die jedoch nicht bei allen Waffen möglich ist, sehr cool aus! Action ist das große Schlagwort bei *Red Steel*: Mal müsst ihr

BLOCKADE Mit dem Nunchuk wird geblockt, die Wii-Fernbedienung lässt euren Degen rasseln. BILD: N-ZONE

LEBEN UND STERBEN LASSEN Nach dem Kampf entscheidet ihr, ob ihr dem Typen den „Finishing Move" verpasst oder nicht. BILD: N-ZONE

» Erkauft wird die Dauer-Action durch einen hohen Grad an Linearität. «

die Fahrt eines Yakuza-Fluchtwagens vorzeitig mit einem Schuss beenden, an anderer Stelle bewegt ihr euch auf einem Fließband vorwärts oder nehmt von der Ladefläche eines Pick-up-Vehikels eure Feinde ins Visier. Erkauft wird diese Dauer-Action durch vorgegebene Ereignisse und einen hohen Grad an Linearität. Auch die Intelligenz der Gegner ist nicht besonders hoch – doch dies wird gut dadurch kaschiert, dass sich die Feinde meist hinter Kisten verschanzen und durch regelmäßiges Auftauchen nach eurem Leben trachten.

EISEN IST GESUND!

Die Solinger Metall-Manufaktur wäre stolz darauf, einen solchen Großabnehmer für ihre gestählten Klingen zu haben: Da der Yakuza Pistolen allein zu öde sind, fuchteln die Jungs gerne mal mit Schwertern um sich. An bestimmten Punkten – etwa alle 20 Minuten im Spiel – mutiert eure Wii-Fernbedienung zur rasiermesserscharfen Riesenklinge. Mit dem Nunchuk blockt ihr dabei die Angriffe eures Rivalen und eröffnet mit der rechten Hand den Angriff. Die Bewegungen werden, wie wir in der letzten N-ZONE schon herausgefunden haben, hier zwar nicht 1:1 auf den Bildschirm übertragen, stattdessen gibt es acht vorgegebene Aktionen. Die Balance zwischen den Pistolen-Schießereien und den Schwertmissionen ist

Controller-Check: Die Steuerung im Test

Hakelig oder super-dynamisch? Wir haben die Steuerung von Red Steel einem ausführlichem Test unterzogen!

Analogstick:
In der Art von *Perfect Dark* und *Metroid Prime* bewegt ihr euren Charakter mit nur einem Stick durch die Levels. Das ist gewohnt intuitiv und geht flink von der Hand.

Steuerkreuz:
Drückt ihr das Digikreuz nach unten, aktiviert ihr die Granaten. Mit links wählt ihr eure Waffe aus. Die Tastenbelegung ist gut gelungen.

C- und Z-Tasten:
Während ihr euch mit Z duckt, wird mit C gesprungen. Da vor allem das Verschanzen häufig gebraucht wird, trefft ihr anfangs nicht immer die richtige Taste. Man gewöhnt sich aber sehr schnell daran.

A-Taste:
Haltet A gedrückt und verändert mit Bewegungen der Wii-Fernbedienung den Zoom. Das löst *Call of Duty 3* besser!

B-Taste: (Rückseite)
Der bequem erreichbare B-Trigger erinnert nicht umsonst an den Abzug einer Pistole – damit wird geschossen!

Besonderheit:
Habt ihr die Granate aktiviert und imitiert mit dem Nunchuk eine Wurfbewegung, schickt ihr das Kriegsgerät auf die Reise. In unseren Tests funktionierte dies nach ein paar Probewürfen gut – im Stehen klappt's noch besser!

Lautsprecher:
Ladet ihr eure Pistole nach oder ist der Munitionsvorrat erschöpft, gibt euch hier ein Sound akustisches Feedback. Diese Funktion ist auf den ersten Blick vernachlässig, intensiviert aber zweifelsohne das Spielgefühl!

Besonderheit:
Schwenkt ihr die Fernbedienung, schaut ihr euch um – und zwar in alle Richtungen! Nach kurzer Eingewöhungszeit habt ihr den Dreh raus.

Fazit:
Habt ihr euch eingespielt, funktioniert die Steuerung von *Red Steel* ordentlich. Eine 360-Grad-Bewegung dauert zwar relativ lange, aber das Spiel ist ohnehin nicht auf schnelles Umsehen ausgelegt.

NACHSCHUB Durchs Schütteln des Nunchuks gibt's neue Munition für eure Schießeisen. BILD: N-ZONE

ZOOM-ZOOM-ZOOM Mittels A-Taste könnt ihr heranzoomen. Hier gibt's allerdings nichts zu sehen. BILD: N-ZONE

während des ganzen Spiels aber gut ausgewogen – da vor jedem Klingenstreich außerdem ein Checkpoint platziert ist, bleiben Frustmomente weitgehend erspart.

DER TECHNIK-CHECK

Grafisch ist *Red Steel* ein durchweg nettes Spiel, das anhand hübscher Bodenspiegelungen, netter Lichteffekte und dem gut inszenierten Slow-Motion-Zielmodus zeigt, was man aus der ersten Generation an Wii-Software herausholen kann. Dass das Ende der Fahnenstange aber bei weitem noch nicht erreicht ist, zeigt manche verwaschene Textur, außerdem ruckelt es hier und da. Vor allem im Multiplayer-Modus, in dem sich bis zu vier Spieler ohne die Beteiligung von computergesteuerten Bots mit Pistolen duellieren, geht die Aufbaurate manchmal in die Knie. Noch mehr Fakten zu den Mehrspieler-Optionen und der Steuerung halten übrigens unsere Extrakästen bereit. Sebastian erleichtert Ego-Shooter-Fans auf Seite 31 zudem die Auswahl der richtigen Wii-Ballerei zum Konsolenstart. Bleibt zu hoffen, dass die Jugendwächter nicht zwangsläufig alle Ego-Schießereien auf Wii zur Ab-18-Freigabe verdammen, sonst würde auch *Metroid Prime 3: Corruption* unter dieses Raster fallen! ■

Multiplayer-Check

Wir haben uns ganz genau mit dem Multiplayer-Modus von Red Steel befasst. Lest hier, was ihr mit bis zu vier Spielern alles anstellen könnt!

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

RED STEEL - DER MEHRSPIELER-MODUS

Modi: Deathmatch (Jeder gegen jeden, ab zwei Spielern), Team-Deathmatch (bekämpft euch im Team) und Killer-Modus (nur für vier Spieler, erledigt vor den Konkurrenten geheime Aufträge, die über den Lautsprecher der Wii-Fernbedienung erteilt werden). Dieser Spielmodus ist insgesamt der beste.
Ziel: Bestimmte Punktzahl oder Zeitlimit
Levels: Dojo, Restaurant, Spielhalle, Hafen. Alle Arenen bieten genügend Freiraum, um sich zu verstecken. Sie sind in etwa mit denen aus XIII vergleichbar.
Einstellungen: Zielhilfe an-/ausschalten
2-Spieler-Splitscreen: Wahlweise vertikal oder horizontal
Charaktere: Chemiker, Koch, Dino-Maskottchen, Hafenarbeiter, Kareteka, Kendoka, „Magisches Mädchen", Maskierter Mann, Superheld, Thunfisch-Koch, Yakuza, Kellner. Leider ist es nicht möglich, Miis zu importieren.
Sensitivität: Drei Einstellungsgrade sind möglich.

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

Der Multiplayer-Modus ist leider nicht mehr als eine Dreingabe geworden. Die fehlenden Computer-Bots entziehen den Gefechten einen Großteil an Spannung. Die Lautsprechernutzung ist aber gelungen.

CHRISTOPH KRAUS
erhält keine Jugendfreigabe.

Ich kann beim besten Willen nicht verstehen, warum *Red Steel* erst ab 18 Jahren freigegeben ist: Das Spiel ist weder besonders brutal noch fließt während der 12-stündigen Spielzeit ein einziger Tropfen Blut. Trotz (oder gerade aufgrund) mangelnder Story ist *Red Steel* vielmehr ideal für Feierabend-Rambos, die nicht immer Lust auf knackige Rätsel haben.

SEBASTIAN STANGE
sieht rot.

Bei mir hat *Red Steel* zu hohe Erwartungen geweckt. Das finale Spiel ist mir zu zäh, zu langsam und grafisch zu schlicht. Ich habe mich eben in die Steuerung von *Call of Duty* verliebt und dagegen kommt es nicht an. In der Redaktion haben wir das ausführlich diskutiert. Wie das ausging? Lest selbst, auf Seite 36!

RED STEEL

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Paris
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Far Cry Vengeance

- Wer drauf steht: viel Action!
- Nach Einarbeitungszeit präzise Steuerung
- Gut inszenierte Schwerteinlagen
- Keine Bots im Multiplayer-Modus

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 78% SOUND 84%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **80%**

Coole Klingen- und Pistolengefechte mit hohem Action-Anteil, aber sehr linear aufgebaut.

Call of Duty vs. Red Steel

Die beiden ersten Wii-Ego-Shooter sorgten für gehörigen Diskussionsstoff.

Fabian: Wow, dieser Wii-Controller scheint ja wie geschaffen für Shooter! Christoph, Sebastian, welche Eindrücke habt ihr in euren Tests gewonnen?

Sebastian: Ich bin von der Steuerung in *Call of Duty 3* begeistert! Sie ist schnell, genau und intuitiv. Die Gesten sind gelungen und ich bin überrascht, wie schnell ich „drin" war.

Christoph: Mir ging's bei *Red Steel* ähnlich, wobei die Steuerung weitaus ruhiger ist als die von *CoD 3*. Anfänger verlieren nicht so schnell die Orientierung. Zudem gibt's eine Vielzahl an interessanten Controllergesten und coole Schwertkämpfe!

F.: *Red Steel* also für Anfänger und *Call of Duty* für die Profis?

S.: Das sehe ich anders. *Red Steel* macht wichtige Dinge schlichtweg schlechter. Das Anlegen der Waffe per Wink der Wii-Fernbedienung nach vorn ist furchtbar. Dadurch bewege ich meine Hand und verliere mein Ziel aus dem Visier. Bei *CoD* lege ich mit A an und drücke mit B ab. Das ist perfekt!

C.: Also, mir war *CoD* zu schnell und hektisch. Ständig bewegt sich die Kamera, das Bild steht nie still! Bei *Red Steel* wirkt das alles angenehm flüssig.

S.: Ja ... lahm! Vielleicht liegt es an meinen PC-Erfahrungen, aber ich schätze eine schnelle, direkte Steuerung. Die Kamera schwenkt sehr früh und zügig mit, wenn ich mit dem Fadenkreuz in Richtung Rand fahre. So habe ich einen besseren Überblick. *Call of Duty* liegt damit vorn!

C.: Schon mal einen John-Woo-Film gesehen? In Zeitlupe mit Dauerfeuer einen Raum zu zerlegen, das ist einfach cool!

S.: Ja ... da hast du einen Nerv getroffen. Ich verspreche dir hiermit: Ich zock *Red Steel* auch komplett durch. Auch wenn's nicht so nach meinem Gusto ist.

F.: *Call of Duty* hat also verdient gewonnen! Aber wie sieht für euch die perfekte Shooter-Steuerung aus?

C.: Es wäre gut, wenn man verhindern könnte, dass sich die Figur wie wild dreht, wenn man mit dem Fadenkreuz den Bildschirm verlässt. Ich stelle mir da eine Art sanftes Rücksetzen auf Neutralposition vor.

S.: Gute Idee! Ansonsten ist *CoD* prinzipiell nahe dran, hat aber auch kleine Fehler. Entwickler, Hände weg von komplizierten Gesten und unüblichen Tastenbelegungen auf der Wii-FB! ■

So funktioniert's!

Mit einer Maus zocken sich Shooter kinderleicht, nur ist die Wii-Fernbedienung ein Sonderfall. Wir zeigen euch, wie man Wii-Shooter steuert.

Mittels Wii-Fernbedienung steuert ihr das Fadenkreuz frei auf dem Bildschirm. Während ihr mittels Nunchuk lauft, lenkt ihr euren Blick, indem ihr mit dem Fadenkreuz in Richtung Bildschirmrand fahrt. Innerhalb einer unsichtbaren Box bewegt sich nur das Fadenkreuz, danach schwenkt das Bild mit. Mit der Größe dieses Kastens und der Geschwindigkeit des Bildschwenks lassen sich völlig verschiedene Erlebnisse schaffen. *CoD* ist mit kleiner Box und hoher Empfindlichkeit dem PC-Gameplay nahe, während *Red Steel* mit langsamer Kamera und großer Box einem Lightgun-Shooter ähnlich ist.

BRAUCHT ÜBUNG In Call of Duty 3 kann man blitzschnell zielen. BILD: N-ZONE

RUHIG In Red Steel dreht sich die Kamera erst spät mit. BILD: N-ZONE

BLAUES AUGE Durch die hakelige Gestensteuerung wird Boxen vor allem für die Zuschauer unterhaltsam. BILD: N-ZONE

ALLE EINUNDNEUNZIG! Der Wurfkraft-Trainingsmodus bietet wahnwitzig viele Kegel. Gut, dass es Banden gibt! BILD: N-ZONE

Fakten

- Liegt der Wii-Konsole bei
- Fünf Sportarten sind integriert
- Miis voll unterstützt
- Nutzt den Lautsprecher der Wii-Fernbedienung

VIDEO AUF DVD

Wii Sports

Damit bringt ihr eure Eltern ins Schwitzen!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Mutter hat endlich keine Argumente mehr. Früher meinte sie immer: „Zock nicht immer! Geh raus, treib Sport und beweg dich!". Mit *Wii Sports* könnt ihr endlich drinbleiben! Denn mit fünf verschiedenen Sportarten bekommt ihr auch vorm Fernseher ein ausgewogenes Training spendiert. Schließlich braucht es für Tennis, Bowling, Baseball, Golf und Boxen jede Menge Körpereinsatz. Damit ist es auch endlich möglich, die eigenen Eltern ohne großen Stress zum Spielen zu bewegen. Denn das, was eure Eltern von den echten Sportarten kennen, reicht aus, um *Wii Sports* spielen zu können: die typische Handbewegung.

EINGÄNGIG UND FORDERND

Die Sportarten sind alle schnell erlernt, besonders Tennis, Baseball und Boxen. Schade, dass es nicht überall 1:1-Umsetzungen der Handbewegungen ins Spiel

INTERVIEW mit Katsuya Eguchi

≫ Wii Sports bietet genügend Tiefe für geübte Spieler ≪

Seit 1986 arbeitet Katsuya Eguchi schon für Nintendo. Als Produzent wirkte er an Wii Sports mit und nahm sich die Zeit für einige Fragen.

Auf der E3 wurde *Wii Sports* nur mit Golf, Tennis und Baseball gezeigt. Wann entschlossen Sie sich, Bowling und Boxen in das Paket aufzunehmen?
Das war Ende Mai 2006.

Wieso wurden diese beiden Sportarten noch hinzugefügt?
Wir planten, *Wii Sports* weltweit zu veröffentlichen, nicht nur in irgendwelchen begrenzten Gebieten, da wir *Wii Sports* als sehr wichtig für Wii erachteten. Da nun das Konzept von Wii und auch unserem Spiel ist, dass niemand in der Familie sagt „Das ist nichts für mich!", dachten wir, dass wir Sportarten umsetzen sollten, die jedermann bekannt und zugänglich sind. In diesem Sinne ist Baseball sehr populär in den USA und Asien, nicht aber in Europa. Daher suchten wir Sportarten, die auch von europäischen Spielern – ganz egal welches Alter und Geschlecht – gut aufgenommen werden und die einfache Steuerung mittels Wii-Fernbedienung und Nunchuk ermöglichen. Daher entschlossen wir uns, Boxen und Bowling in *Wii Sports* aufzunehmen.

Als *Wii Sports* erstmals präsentiert wurde, schien es nicht als „richtiges" Spiel geplant zu sein. War es ursprünglich nur eine Technikdemo?
Es wurde schon zu Demonstrationszwecken entwickelt, um Beispielanwendungen zu zeigen. Das ist aber nicht die Version gewesen, die wir auf Messen wie der E3 gezeigt haben. Tennis war beispielsweise ursprünglich eine Versuchs-Software, mit der wir die Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung während deren Entwicklung testen konnten. Baseball und Golf wurden programmiert, während man nach weiteren Möglichkeiten suchte, den Controller einzusetzen.

Beim Tennis kann der Spieler seine eigene Figur nicht direkt steuern. Für Gelegenheitsspieler ist das toll, da sie kaum Knöpfe drücken müssen. Könnte dieser Fakt das Spiel nicht etwas zu einfach für „richtige" Spieler machen?
Ist es der einzige Weg, „richtige" Spieler zufrieden zu stellen, indem man sie den Charakter frei bewegen lässt? Das könnte ein Ärgernis sein, wenn sich die Spieler automatisch bewegen und man nur einen Knopf für den Schlag drücken muss. Bei

PLONK Für uns Europäer ist Baseball ohnehin eher fremd. Die Umsetzung in Wii Sports testet eigentlich nur Reflexe. BILD: N-ZONE

EAGLE Golf ist klasse gelungen und entspannt. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
hat einen Tennisarm.

Wii Sports macht Spaß, keine Frage. Doch irgendwie habe ich ein wenig mehr erwartet. Da nur wenige Gesten wirklich direkt umgesetzt werden, sind viele Spiele einfache Reflexübungen und nicht so real, wie ich das gern hätte. Solange ich aber mit meinen Freunden Spaß daran habe, ist eigentlich alles okay.

gibt. Bei Tennis werden zwar verschiedene Schläge erkannt, deren Richtung bestimmt ihr aber nur durch richtiges Timing. Dennoch ist es eines der besten Spiele von *Wii Sports*, einfach weil es jeder kann. Für geübte Spieler empfiehlt sich Bowling oder Golf, wo mehr Faktoren ins Spiel kommen. Beim Bowling kann man nicht nur Richtung und Kraft des Wurfes bestimmen, sondern auch der Kugel per Drehung des Handgelenks einen Spin verleihen. Die realitätsnahe Umsetzung machte Bowling in unserer Redaktion zum Dauerbrenner, denn es steht dem echten Sport in nichts nach.

Fordernd gestaltet sich auch das Golfspiel, bei dem man gefühlvoll ausholen muss, um nicht zu weit zu schlagen. Das ist zwar beim echten Golf nicht so, funktioniert aber super.

JEDE MENGE MODI

Zu jedem Spiel gibt es drei nette Trainingseinheiten. Das klingt anstrengend, macht aber Spaß, wenn man beispielsweise beim Baseball so richtig draufhauen kann. Darüber hinaus könnt ihr durch drei Zufallstests eurer Fitness-Alter errechnen lassen und kontinuierlich daran arbeiten, dieses mit guten Leistungen zu verringern. Dr. Kawashima lässt grüßen! Es ist eine gute Entscheidung gewesen, *Wii Sports* der Konsole beizulegen. Der geübte Zocker dürfte ein wenig enttäuscht sein, dass es sich eigentlich nur um fünf Minispiele handelt. Doch *Wii Sports* wird bei Neulingen und Anfängern garantiert super ankommen. ■

WII SPORTS

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	liegt der Konsole bei
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Rayman Raving Rabbids

- Viele Spiel- und Trainingsmodi
- Eingängige Steuerung
- Nicht alle Bewegungen werden verstanden
- Ohne Mitspieler schnell langweilig

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 38% SOUND 30%

MULTIPLAYER **78%** SINGLEPLAYER **56%**

Den meisten Spaß macht Wii Sports mit Freunden. Da fällt auch die oft simple Spielmechanik nicht so auf.

Wii Sports kann man den Ball jedoch durch die Art des Schwungs kontrollieren. Man kann ihn anschneiden, schmettern und auch Kurvenbälle schlagen. Im Einzelspielermodus sind da die Anforderungen an den Spieler recht hoch. Ich denke, dass *Wii Sports* wirklich jedem einen schnellen Einstieg ermöglicht, aber auch genügend Tiefe für geübte Spieler bietet. Besonders in den Trainingsmodi fordern wir den Spieler so richtig.

Dank des Mii-Channels können sich die Spieler digitale Ebenbilder zum Spielen erschaffen. Ist das ein kosmetisches Feature oder haben die Attribute des Mii wie zum Beispiel die Größe einen Einfluss auf das Spiel?
In *Wii Sports* hat das Aussehen des Mii keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Das heißt aber nicht, dass es unmöglich ist, Spiele zu schaffen, bei denen die Größe der Miis einen Einfluss hat. Man könnte zukünftig Sportspiele haben, in denen man sich ein eigenes Team aus unterschiedlichen Miis zusammenstellen kann, deren Körperformen das Spiel beeinflussen.

Das Wii-Messageboard enthält eine „Spielhistorie". Unterstützt *Wii Sports* dieses Feature und können Sie uns mehr darüber verraten?
Ja, es geht darum, das Wii einem mitteilt, welche Spiele man wie lange gespielt hat. *Wii Sports* unterstützt diese „Spielhistorie" und verschiedene andere Aufzeichnungen wie zum Beispiel Rekorde oder die letzten persönlichen Bestzeiten. Auch der Name eines Mii, der vor kurzem *Wii Sports* begonnen hat, wird angezeigt, der Zeitpunkt, an dem man sich verbessert, das Maß an Fitness, Trainingsergebnisse und viele weitere Meldungen werden für den Spieler eintreffen. Das dürfte auch für Kommunikation zwischen den Wii-Nutzern sorgen, wenn zum Beispiel ein Familienmitglied einen Rekord knackt

Wir danken für das Gespräch!

KRÖNUNG Durch kleinere Tricks füllt ihr auch die Special-Leiste für noch spektakulärere Manöver auf. BILD: N-ZONE

Fakten

- 8 Szenarien
- Wii-Remote-Steuerung
- 6 verschiedene Events
- Einzigartige Steuerung
- Nunchuk nicht unterstützt

Tony Hawk's Downhill Jam

Dank Wii-Remote ein völlig neues Skategefühl!

SELTEN Wer doch einmal stürzt, rappelt sich durch Schütteln der Wii-Remote wieder auf. BILD: N-ZONE

MITGEZÄHLT Mit Erfahrungspunkten schaltet ihr neue Events frei. BILD: N-ZONE

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Seit diesem Sommer halte ich Skaten aufgrund persönlicher schmerzhafter Erfahrungen für eine der gefährlichsten Sportarten auf diesem Planeten, aber der Eindruck mag leicht subjektiv geprägt sein, das will ich nicht leugnen. Selbst schuld, denn wer schon als Grobmotoriker auf die Welt gekommen ist, sollte sich auch nicht an Extremsportarten versuchen. Zumindest nicht in der Realität – auf Nintendos Wii sieht die Sache dank *Tony Hawk's Downhill Jam* schon wieder anders aus.

JETZT WIRD GAS GEGEBEN

Mit dem neuesten Teil der traditionsreichen Serie, die immerhin schon seit 1999 Skatefans erfreut, verabschiedet sich Activision von der komplexen Spielmechanik der Vorgänger, streicht die frei befahrbaren Areale und setzt einen völlig neuen Fokus. Denn dieses Mal stehen atemberaubende Skateboard-Rennen auf dem Programm. In insgesamt acht Schauplätzen rund um den Globus, angefangen von San Francisco über Hongkong, Machu Picchu, Rom, Edinburgh, Rio und eine Einkaufsmeile (Fans werden die Hommage erkennen) bis hin zu den Alpen rast ihr wahlweise als Tony Hawk oder einer von acht weiteren Extremsportlern mit unterschiedlichen Fähigkeiten um den Sieg. Dazu solltet ihr euer Board natürlich im Schlaf beherrschen, was dank einfacher und intuitiver Wii-Steuerung nahezu perfekt gelingt. Mit dem Neigungssensor der Fernbedienung wird die Fahrrichtung bestimmt und mit den Actions-Buttons 1 und 2 geht ihr zur Beschleunigung in die Hocke, vollführt Ollies, grindet spektakulär über Strommasten, Geländer und Felsvorsprünge oder setzt an Rampen geschickt zum Sprung an – in Kombination mit dem Steuerkreuz und dem Neigungssensor vollführt ihr in der Luft spektakuläre Tricks, deren Komplexität im Vergleich zum Vorgänger allerdings reduziert wurde. Tricks sind hier Mittel zum Zweck! Mit ihnen füllt ihr eure Boostleiste auf, um die verschiedenen Eventarten (Slalom, Trick, Race, Elimirace etc.) erfolgreich zu bestehen. Äußerst wichtig, um eure

Karriere als Profi-Skater voranzutreiben und weitere Schauplätze, neue Events oder nützliches Zubehör wie Boards oder schickere Outfits freizuschalten.

IDEAL FÜR EINSTEIGER

Fans der *Tony Hawk*-Serie werden ob des neuen Spielkonzeptes etwas überrascht sein – es ist nicht mehr viel übrig von dem lange motivierenden und komplexeren Tricksystem der Vorgänger und auch Manuals sind Mangelware. Dadurch ist der Titel zwar für Skater der ersten Stunde sicherlich nur bedingt interessant, alle anderen werden jedoch erstmals ohne große Frusterlebnisse Zugang zur Serie bekommen. Der Titel spielt sich ein bisschen wie eine Art *Tony Hawk Light* mit leichten Anleihen bei *SSX 3*. Die Events sind klasse, die Schauplätze abwechslungsreich und die Steuerung besonders für Einsteiger ein Plus. Allerdings werden Einsteiger wie Experten gleichermaßen von der unspektakulären Optik des Titels enttäuscht sein. Die Texturen wirken verwaschen und kleine Ruckler stören das Auge, während die Präsentation mit den stylischen Videoclips gelungenes Skaterfeeling rüberbringt, das durch den rockigen Soundtrack stimmungsvoll ergänzt wird. ■

SASCHA DOWIDAT
wagt sich aufs Brett.

An *Tony Hawk's Downhill Jam* werden sich die Geister scheiden. Fans werden die geringe Komplexität und die dadurch mangelnde Langzeitmotivation beanstanden, während Spieler, die zum ersten Mal ein Videospiel in Händen halten – was beim Wii durchaus denkbar ist –, sich über die leichte Zugänglichkeit und schnelle Erfolgserlebnisse freuen. Ich persönlich gebe *Downhill Jam* eindeutig den Vorzug vor *Tony Hawk's Project 8*!

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Toys for Bob
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Tony Hawk's American Wasteland

- Leichte Zugänglichkeit
- Einzigartige Steuerung
- Geradliniges Gameplay
- Wenig Langzeitmotivation

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 58% SOUND 81%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
77%	80%

Tony Hawk begeistert mit innovativer Steuerung und neuem Spielkonzept – leider schwache Technik

GRINDEN Fast jede Kante und jeder Vorsprung eignet sich dazu. BILD: N-ZONE

PUNKTLANDUNG Beim Slalom gilt es, möglichst viele Tore zu durchskaten. BILD: N-ZONE

GEMEIN Wer sich nahe genug an die Konkurrenz ranschleicht, kann sogar zuschlagen. BILD: N-ZONE

KURBELN Hier müsst ihr mit der Fernbedienung in der Luft rumwedeln. BILD: N-ZONE

LÄCHELN Das Grinsen vergeht SpongeBob auch in brenzligen Situationen nicht. BILD: N-ZONE

BURN! Bei den chaotischen Straßenrennen brennt der Asphalt. BILD: N-ZONE

Fakten

- Für alle Konsolen erhältlich
- Mit sämtlichen wichtigen Charakteren aus der Serie
- Viele verschiedene Genre-Elemente enthalten
- Diverse Controller-Gesten

SpongeBob Schwammkopf:
Die Kreatur aus der Krossen Krabbe

Die Wii-Fernbedienung bringt Bikini Bottom in Aufruhr – oder nicht?

AUTOR: FELIX KOTHE/CHRISTOPH KRAUS

Es ist wirklich erstaunlich, wie schnell sich heutzutage selbst das sterilste Lebensmittel oder Haushaltsgerät zur Kultfigur entwickeln kann. Sprechende, deprimierte Kastenbrote oder gelbe, halbbekleidete Badeschwämme sind da keine Ausnahme. SpongeBob hat mit seiner Serie schon etliche Anhänger gewonnen und will natürlich auch, dass das so bleibt. Doch von nix kommt nix. Und so muss sich das gesprächige, immer fröhliche Badeutensil auch einen Namen in der Videospielbranche machen. *Die Kreatur aus der krossen Krabbe* ist SpongeBobs erster Auftritt auf Nintendos Wii und wird bei entsprechender Nachfrage wohl nicht der letzte sein.

HEISSER OFEN

SpongeBob träumt von einem eigenen Boliden inklusive Führerschein. Eines Nachts wird sein Wunsch erfüllt und er findet sich in seinem Traumvehikel wieder, mitten in einer hektischen Unterwasser-Rallye. Mit von der Partie sind natürlich auch alle anderen bekannten Charaktere, die der eingefleischte SpongeBob-Bewunderer aus der Serie kennt. Positiv fällt auf, dass der Spielverlauf sehr viele verschiedene Genre-Elemente beherbergt, darunter Jump&Run-Passagen, Geschicklichkeitseinlagen und chaotische Autorennen. Die Levels sind nahezu identisch mit der GameCube-Version und bieten wenig spielerische Tiefe. Die Entwickler haben versucht, die Wii-Fernbedienung zu nutzen, das merkt man dem Titel an. Geglückt ist allerdings nur die Hälfte der Steuerungsvarianten. In den Rennspielen steuert sich euer Kart etwas schwammig und auch der Einsatz der Fernbedienung außerhalb eures fahrbaren Untersatzes kann aufgrund von Fehlerkennungen nicht voll überzeugen. Jeder SpongeBob-Fan kann blind zuschlagen, wer jedoch mit dem gelben Schwamm nichts anfangen kann, dem sei dringend geraten, die Finger von dem Spiel zu lassen. ■

» Die Levels sind nahezu identisch mit der GameCube-Version. «

FELIX KOTHE
schwammt drüber.

Fairerweise muss man dem Titel das „Okay" zugestehen, da er abgesehen von einigen Macken unkomplizierte Action-Adventure-Kost bietet. Die Anhänger des gelben Schwamms mögen mir verzeihen – mein Geist scheint nicht weit genug fortgeschritten zu sein, um das Phänomen SpongeBob vollständig zu ergründen.

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: DIE KREATUR AUS DER ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Nick Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Cars

- ↗ Witzige Animationen
- ↗ Typischer SpongeBob-Humor
- ↘ Kaum Spieltiefe
- ↘ Hakelige Remote-Steuerung

WERTUNG STEUERUNG 67% GRAFIK 63% SOUND 65%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **66%**

Lustiger Genre-Mix mit wenig Spieltiefe, aber viel SpongeBob-Charme

Super Fruit Fall

Das nenne ich mal leckeres Obst!

Als Mitglied der Gemeinschaft vitaminfrei lebender Menschen habe ich keine sehr enge Bindung zu gesundem Essen – in diesem speziellen Fall zu Obst. Aber dass man Früchte nicht nur essen, sondern auch geschickt stapeln kann, zeigt *Super Fruit Fall* aus dem Hause System 3. Dabei erinnert das Spielkonzept ein bisschen an Obstsalat: Verschiedene Früchte – beispielsweise Apfel, Banane, Kirsche oder Orange – werden in ein Labyrinth geworfen und eure Aufgabe ist es nun, Ordnung in das vitaminreiche Chaos zu bringen, indem ihr das Labyrinth mit Wii-Remote oder Nunchuk nach links oder rechts dreht. Der Schwerkraft folgend, purzeln die Früchte nun durch das Labyrinth. Schafft ihr es, Dreiergruppen zu bilden, verschwinden die Früchtchen und der Level ist gelöst. Später sind die insgesamt 50 Abschnitte aber so trickreich angelegt, dass eine gehörige Portion Hirnschmalz notwendig ist. Im Mehrspieler-Modus tretet ihr dann zum Duell an: Wer als Erster durch zehn Levels durchspurtet, hat gewonnen. Eine gelungene Gehirnmarter für zwischendurch! **(sd)**

TEST
SUPER FRUIT FALL

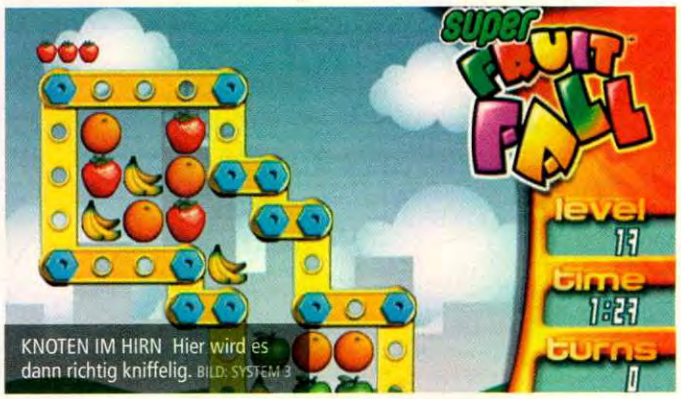
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	System 3
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	Sudoku, Polarium

WERTUNG STEUERUNG 73% GRAFIK 25% SOUND 50%

MULTIPLAYER **76%** SINGLEPLAYER **78%**

Schmackhafte Obstschale, die mit erfrischendem Knobelkonzept graue Zellen auf Trab hält!

AUFWÄRMÜBUNG Die ersten Levels sind noch einfach zu lösen. BILD: SYSTEM 3



KNOTEN IM HIRN Hier wird es dann richtig kniffelig. BILD: SYSTEM 3

Fakten

- Remake des PlayStation-2-Originals
- Gelungenes Kontrollschema
- 50 Levels
- Kniffeliges Gamedesign
- Von den Last-Ninja-Machern

Gottlieb Pinball Classics

Die perfekte Gelegenheit, richtig auszuflippe(r)n

Wer in den 90er Jahren öfter mal einen Abstecher in die Spielhalle machte und sein Taschengeld nicht in moderne Groschengräber wie *Street Fighter 2* steckte, kann sich vermutlich noch an den Automatenhersteller Gottlieb erinnern. 10 der kultigsten Flipper packt System 3 für alle Wii-Besitzer auf eine Disc: Ace High, Big Shot, Black Hole, Central Park, Genie, Eldorado, Strikes 'N Spares, Tee'd Off, Victory und den nie erschienen Prototypen Goin' Nutz. Dabei ist es den Entwicklern gelungen, die alten Flipper nahezu originalgetreu zu simulieren. Auch bei der Steuerung wollte man so authentisch wie möglich sein, deshalb löst ihr mit Wii-Remote und Nunchuk die Flipperarme aus, während ein schneller Schlag in die Luft kräftig am Automaten rüttelt – Tilt-Funktion inklusive. Sicherlich sind die Tische im Vergleich mit aktuellen Flippern nicht uneingeschränkt konkurrenzfähig, zeigen aber in einem schönen geschichtlichen Überblick, wie sich Flipper in den letzten Jahrzehnten entwickelt haben. Zum Preis von 40 Euro ein faires Angebot. **(sd)**

TEST
GOTTLIEB PINBALL CLASS.

Genre:	Simulation
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	System 3
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	Metroid Prime: Pinball

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 36% SOUND 60%

MULTIPLAYER **71%** SINGLEPLAYER **80%**

Gottliebs gesammelte Flipperwerke überzeugen vor allem ältere Semester.

INNOVATIV Die zwei Ebenen in Black Hole waren damals revolutionär. BILD: SYSTEM 3

KEGELABEND Hier müsst ihr 300 Punkte erbowlen. BILD: SYSTEM 3

Fakten

- 10 Gottlieb-Flippertische
- Zusätzliche Automaten wie Love Meter
- Gelungene Steuerung
- Originalgetreue Umsetzung

Monster 4x4: World Circuit

Low Speed für die Monster-Trucks!

Monster 4x4 ist ein klassischer Actionracer: Mit riesigen Trucks nehmt ihr an haarsträubenden Rallyes teil und benutzt die auf der Strecke liegenden Nitro- und Boost-Upgrades, um die Konkurrenz hinter euch zu lassen. Der lenkradähnliche Controller-Aufsatz funktioniert gut, artet jedoch aufgrund des chaotischen Streckendesigns manchmal in hektisches Rumgefuchtel aus. Technisch lässt uns der Titel völlig kalt. Neben der Präsentation offenbart die PS-Heizerei auch spielerische Makel. Karge Landschaften und anspruchslose Rennen lassen einfach kein Feeling aufkommen. Wartet besser auf *Excite Truck* im Februar! **(fk/ck)**

KURVENLAGE Per Remote-Bewegung zündet ihr euren Boost. BILD: N-ZONE

TEST
MONSTER 4X4

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.ubi.com
Alternativen:	GT Pro Series

WERTUNG Steuerung 74% Grafik 64% Sound 62%

MULTIPLAYER **68%** SINGLEPLAYER **58%**

Chaotischer Funracer mit wenig Tiefgang, aber solidem Handling

GT Pro Series

Juhu, ein neues N64-Spiel! Oder doch nicht?

Lange mussten wir auf ein neues Spiel für den 64-Bit-Modulschlucker warten, doch jetzt ist es bei uns gelandet. Moment mal, ist das tatsächlich Wii-Grafik, die da über den Bildschirm ruckelt? Leider ja! Trotz der 75 Wagenmodelle und eines interessanten Ansatzes versagt *GT Pro Series*, 2003 in Japan für den GameCube erscheinen, auf ganze Linie: Das Driften mit der Wii-Fernbedienung wirkt aufgesetzt und motiviert höchstens fünf Minuten lang. Während der eintönigen Heizerei über die zehn langweilig designten Cel-Shading-Kurse „schmücken" zudem dicke Balken am linken und rechten Bildschirmrand das Spielgeschehen. Die traurige, aber leider wahre Erkenntnis: Wer zum Wii-Launch unbedingt ein Rennspiel braucht, kramt besser *Burnout* oder *Mario Kart* für den GameCube hervor, als sich diesen 08/15-Ramsch anzutun. **(ck)**

ANZEIGEFEHLER? Nein, das soll Regenwetter sein. BILD: N-ZONE

TEST
GT PRO SERIES

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	MTO
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	7. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Monster 4x4: World Circuit

WERTUNG Steuerung 51% Grafik 28% Sound 49%

MULTIPLAYER **35%** SINGLEPLAYER **38%**

Laues Rennspiel mit schwacher Optik, das auch durch die Wii-Steuerung nicht besser wird!

Cars

Autos sind auch nur Menschen!

Das Videospiel zum gleichnamigen Kinofilm erscheint hierzulande zum Wii-Launch. Das Spielprinzip folgt dem einfachen Schema „Rennen gewinnen, neue Extras freischalten" und gestaltet sich simpel. Besonders gut gelungen ist die Steuerung: Ihr haltet die Fernbedienung waagerecht und ahmt eine Lenkradbewegung nach. Dies funktioniert absolut präzise und steuert sich besser als per Analogstick. Schade nur, dass die überladene Tastenbelegung den Spaß etwas mildert. Die Grafik des Spieles ist ganz nett und kann vor allem mit liebevollen Animationen der Autos aufwarten. Im Endeffekt gibt es jedoch nichts, was diesen Titel von anderen abhebt. Somit bleibt auch *Cars* dem Prinzip der „einfachen Filmumsetzungen" treu. Zudem handelt es sich um eine Fast-1:1-Kopie der GameCube-Vorlage. Ein Spiel für Fans! **(fk/ck)**

SPEED Bei entsprechendem Tempo könnte das 'ne Beule geben … BILD: N-ZONE

TEST
CARS

Genre:	Funracer
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rainbow Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Monster 4x4

WERTUNG Steuerung 87% Grafik 75% Sound 70%

MULTIPLAYER **71%** SINGLEPLAYER **74%**

Einfacher Funracer mit intuitiver Steuerung, der auf dem gleichnamigen Film basiert

Marvel: Ultimate Alliance

Vier Freunde sollt ihr sein!

Allein gezockt ist Activisions Heldenklopperei ganz nett. Aus dutzenden Helden wählt man ein Viererteam und prügelt sich durch viele Levels, die nur so von Bösewichten wimmeln – daher der hohe Kampfanteil. Mit insgesamt fünf Gestenkommandos können die Helden verschiedene Angriffe ausführen, die den Gesten aber nicht immer ähneln. Spezialattacken und einige Rollenspielelemente sorgen für Abwechslung. Manierlich gelungen ist auch die 3D-Grafik, die sich in einer Iso-Perspektive präsentiert. Seinen Reiz zieht der Titel aus den vielen Marvel-Helden und den Levels, die an die Comics angelehnt sind. Im Mehrspielermodus teilt man sich die Arbeit und es kommt deutlich mehr Spielspaß auf. Allerdings muss das Sofa für vier Spieler schon recht breit sein, denn gefuchtelt wird wie wild – wenn das mal nicht ins Auge geht! **(sst)**

HAUDEGEN Mit den Fäusten der Allianz in den Kampf! BILD: N-ZONE

TEST
MARVEL: ULT. ALLIANCE

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	30. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.marvelultimatealliance.com
Alternativen:	Mit Actionfiguren spielen

WERTUNG Steuerung 76% Grafik 69% Sound 75%

MULTIPLAYER **77%** SINGLEPLAYER **70%**

Alleine ganz nett, mit Freunden deutlich netter. Für Comic-Fans ohnehin ein Muss.

Neue, alte Spiele

Diesen Monat war die Hölle los in der Redaktion – kein Wunder, wenn sich eine neue Konsolengeneration im Anflug auf das Computec-Hauptquartier befindet. Ich hatte meine Mühe, mir den Wii unter den Nagel zu reißen, um mir den Virtual Console Service nach Monaten der Ankündigungen erstmals live anzusehen. Aber es hat dann eines Abends doch noch geklappt, hehe. Zusätzlich haben wir natürlich jede Menge Klassiker für euch unter die Lupe genommen!

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

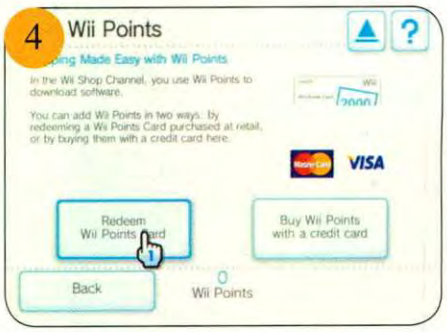
Downloads leicht gemacht!

Wir haben ihn! Der Wii steht in unserer Redaktion und Retrofreunde werden sich fragen, wie der Download der Spieleklassiker aus vergangen Zeiten funktioniert, wo die Titel zu finden sind und welche Vorraussetzungen erfüllt sein müssen. Wir haben uns den Wii-Shopping-Channel einmal genau angesehen und zeigen euch im Detail, wie der Download funktioniert!

1. Los geht's – im Übersichtsbildschirm des Wii klickt ihr mit dem Cursor auf den Wii Shop Channel in der rechten oberen Ecke. BILD: N-ZONE

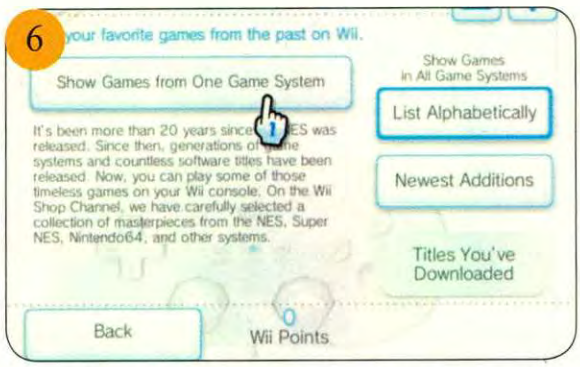
2. Ein Begrüßungsbildschirm heißt euch willkommen. Ein Klick und ihr seid im Shop. BILD: N-ZONE

3. Ohne Moos nix los, deshalb solltet ihr zuerst einige Wii-Punkte eurem Konto hinzufügen. BILD: N-ZONE

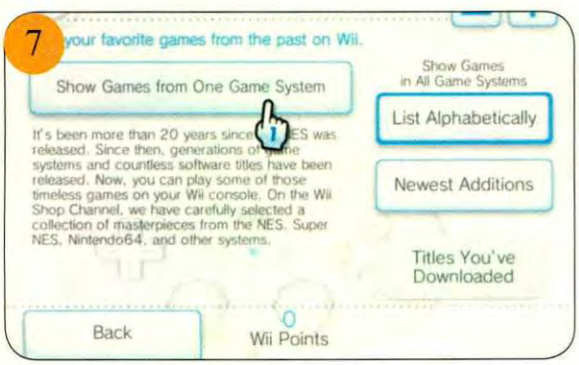


4. Hier könnt ihr entweder gekaufte Wii-Punkte freischalten oder per Kreditkarte zahlen. BILD: N-ZONE

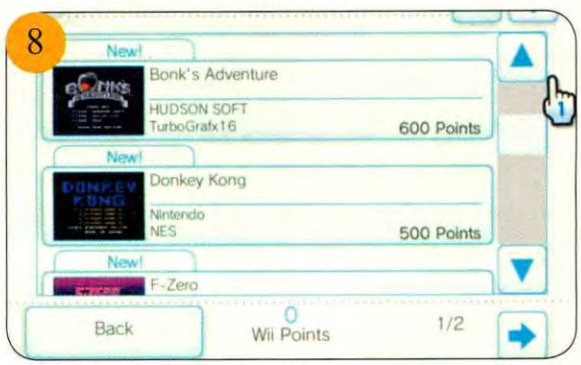
5. Klickt zurück in den vorherigen Bildschirm und betretet den Bereich der Virtual Console in der linken oberen Ecke. BILD: N-ZONE



6. Hier könnt ihr euch die Liste aller Spiele nach verschiedenen Kriterien wie Erscheinungsdatum oder System anzeigen lassen. BILD: N-ZONE



7. Im Katalog werden alle verfügbaren Spiele aufgelistet und ihr könnt in Ruhe stöbern und auswählen. BILD: N-ZONE



8. Mit einem letzten Klick auf euren Favoriten gelangt ihr zu den Details und könnt den Titel dort herunterladen. BILD: N-ZONE

Gunstar Heroes (Mega Drive, 1993)

Das Debüt der japanischen Shoot-Experten!

Geschichtsstunde für jüngere Videospiel-Semester: Treasure ist berühmt für seine legendären 2D-Action-Titel und feiert 1993 mit *Gunstar Heroes* auf dem Mega Drive seinen furiosen Einstand! Damals wie heute begeistert das seitlich scrollende Jump&Shoot-Feuerwerk vor allem durch sein innovatives Extrawaffensystem mit Laserkanonen und Flammenwerfern, das abwechslungsreiche Leveldesign und Treasures späteres Markenzeichen, die überdimensionalen Endgegner. Ein Meilenstein der Mega-Drive-Ära, von dem mit *Gunstar Heroes Advance* für den Game Boy erst kürzlich die einzige Fortsetzung erschien. **(sd)**

RETRO-TEST

GUNSTAR HEROES

Genre:	Jump & Shoot
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Treasure

WERTUNG ★★★★★

ENTWICKLER-SCHATZ Für den GameCube hat Treasure Ikaruga hergestellt.. BILD: N-ZONE

Ristar (Mega Drive, 1994)

Sternstunden auf Wii

Wie bitte? Ihr kennt *Ristar* nicht? Dann solltet ihr eine Begegnung mit dem kleinen Stern nachholen, denn *Ristar* ist eines der liebevollsten Jump & Runs, das für Segas Mega Drive erschienen ist. Während Sonic auf Tempo setzt, ist Ristar eher der gemächliche Typ, der auf sieben kunterbunten Planeten das Sonnensystem rettet. Und dabei ist Ristar richtig vielseitig: Der putzige Held kann seine Ärmchen praktischerweise verlängern und hangelt munter an Brücken entlang, Bäume hinauf, zerquetscht allerlei Phantasy-Getier und flitzt sogar als kleiner Komet mit Sternenschweif durch die Levels – auch heute noch putzig und abwechslungsreich. **(sd)**

RETRO-TEST

RISTAR

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega

WERTUNG ★★★★☆

KOOP In diesem Spielmodus darf jeder Teilnehmer einen Spielzug ausführen. BILD: N-ZONE

KOLUMNE Segas Knobler spielte sich wie Tetris, war aber bei weitem nicht so erfolgreich. BILD: N-ZONE

Golden Axe (Mega Drive, 1990)

Runter vom Index, rauf auf die Wii-Konsole!

Eines der beliebtesten Groschengräber fand 1990 den Weg aus der Spielhalle auf das Sega Mega Drive und kurze Zeit später auf den Index: *Golden Axe*. In dem klassischen Hack & Slay zieht ihr als Amazone, Zwerg oder Barbar in den Kampf gegen feindliche Krieger, Riesen und Feuer spuckende Drachen. Aufgepeppt wird der seit knapp einem halben Jahr nicht mehr indizierte Arcade-Titel mit Reittieren, Magiesprüchen und einem genialen Zwei-Spieler-Koop-Modus. **(sd)**

RETRO-TEST

GUNSTAR HEROES

Genre:	Jump & Shoot
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Treasure

WERTUNG ★★★★★

GEMEINSAM Zu Zweit geht richtig die Post ab. Ein genialer Action-Spaß. BILD: N-ZONE

Superstar Soldier (TurboGrafx, 1990)

Und R-Type war schwer?

Wer Irems Vertical-Shooter im Schlaf spielt und in der größten Hektik noch gekonnt mit den Extrawaffen jongliert, der kommt am *Gunhed*-Nachfolger *Super Star Soldier* nicht vorbei. Entwickler Toho (*Super Aleste*, SNES) zaubert in diesem horizontal scrollenden Shoot 'em Up ein nahezu flackerfreies Spritefeuerwerk aus der PC-Engine, das euch als Piloten des kleinen Raumgleiters alles abverlangt, denn einfach ist *Super Star Soldier* sicherlich nicht. Wer allerdings gelernt hat, die vier Extrawaffensysteme, die durch simplen Kapselverzehr gewechselt werden, an der richtigen Stelle zu benutzen, wird besonders in den späteren Levels mit einem riesigen Spriteaufkommen, variantenreichem Gameplay und grafisch pSuper Star Soldiern belohnt. Fehlt nur noch, dass Hudson auch den Nachfolger *Final Soldier* noch zum Download bereitstellt. **(sd)**

KLASSIKER Auf dem Schirm tobte für damalige Verhältnisse ein Effektfeuerwerk. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST

SUPER STAR SOLDIER

Genre:	Shoot 'em Up
Hersteller:	Hudson
Entwickler:	Toho

WERTUNG ★★★★☆

FEUER FREI Die Waffen müssen taktisch eingesetzt werden. BILD: N-ZONE

The Legend of Zelda (NES, 1987)

Back to the Roots!

Kinder, wie die Zeit vergeht – wer sich dieser Tage *The Legend of Zelda: Twilight Princess* anschaut, der möchte kaum glauben, dass Link einst in Klötzchengrafik und untermalt von 8-Bit-Düdelsound das Licht der Videospielewelt erblickte und trotzdem Millionen vor dem Nintendo Entertainment System verzauberte. Wer den Anfang der Saga verpasst hat, wagt jetzt per Virtual Console den Sprung in die Vergangenheit, als Link noch aus der Vogelperspektive durch die Wälder und Dungeons streifte. Die faszinierende Mischung aus Action, Rätselelementen und spannender Story war damals nicht nur Markenzeichen, sondern Erfolgsrezept für den riesigen Erfolg der Serie. In Zeiten eines *Twilight Princess* kann Links Debüt auf Grund veralteter Rätsel und Spielmechanik nicht mehr überzeugen. Investiert eure Wii Points sinnvoller und schnappt euch lieber einen der anderen Retro-Titel für Wii! **(sd)**

RETRO-TEST

THE LEGEND OF ZELDA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

WERTUNG ★★½☆☆

KULT So sah die Oberwelt von Zelda 1987 aus. BILD: N-ZONE

DUNGEONS Schalterrätsel gab es damals schon. BILD: N-ZONE

Donkey Kong Country (SNES, 1994)

Die Affen rasen durch den Wald

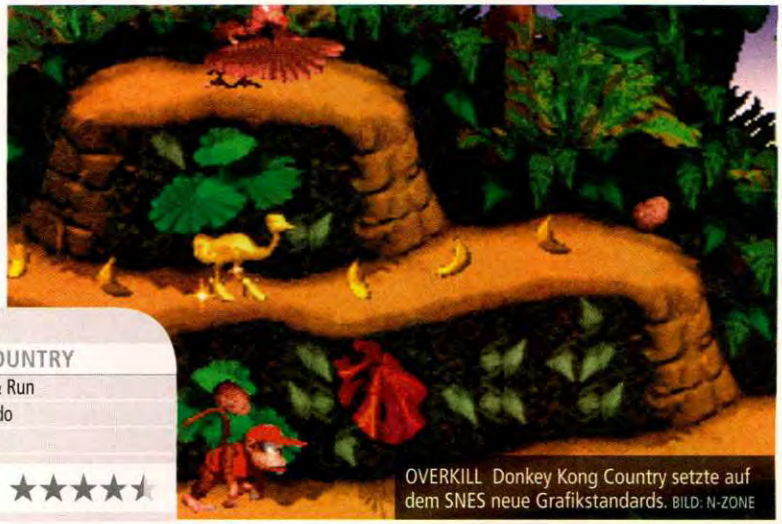
Nach den fulminanten Verkaufszahlen der *Super Mario*-Serie erinnert sich Nintendo 1994 an das alte Arcade-Jump &Run-Franchise *Donkey Kong* und beauftragt den eigenen Haus-und-Hof-Programmierer Rare mit einer Neuauflage. Das Ergebnis ist eines der kultigsten und witzigsten Jump & Runs der SNES-Ära. Rare zaubert nicht nur brillante Welten aus dem SNES, sondern integriert jede Menge neue Charaktere wie Diddy Kong und den damit verbundenen genialen Zweispieler-Modus sowie innovative Elemente wie das Nashorn oder die allseits beliebten Kanonenfässer, die euch quer durch die Levels schießen. Bis heute ein Klassiker! **(sd)**

RETRO-TEST

DONKEY KONG COUNTRY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare

WERTUNG ★★★★½



OVERKILL Donkey Kong Country setzte auf dem SNES neue Grafikstandards. BILD: N-ZONE

Sim City (SNES, 1992)

So einfach wird man Bürgermeister

Sim City machte Simulationen endlich salonfähig! Denn komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge müssen nicht zwingend dröge präsentiert werden, wie die ursprünglich von Maxis entwickelte Städtebau-Simulation zeigt. Aber der Job als Bürgermeister ist stressig: Wohngebiete planen, Industriegebiete errichten, Polizeistationen bauen, die Infrastruktur im Auge behalten und dafür sorgen, dass die Stadt nicht im Verkehrschaos versinkt oder unter einer Smogwolke liegt, denn dadurch leidet die Zahlungsfreudigkeit des Steuerzahlers erheblich. Die SNES-Version enthält im Vergleich zur Urfassung zwei zusätzliche Szenarien, in denen Aliens die Stadt angreifen oder es mitten in der Steppe eine Metropole zu errichten gilt. **(sd)**

RETRO-TEST

SIM CITY

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Maxis

WERTUNG ★★★★½

STAU Neben gut ausgebauten Straßen wünscht das Volk Unterhaltungsmöglichkeiten. BILD: N-ZONE

Alle angekündigten Virtual Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	erschienen	Wertung	Preis
Altered Beast	Mega Drive	1990	★	800
Baseball	NES	1985	★★	500
Bomberman 93	TurboGrafx	1992	★★★★½	600
Bonk's Adventure	Turbografx	1990	★★★	600
Columns	Mega Drive	1990	★★★½	800
Donkey Kong	NES	1986	★★	500
Donkey Kong Country	SNES	1994	★★★★½	800
Donkey Kong Jr.	NES	1987	★★	500
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	★★★½	800
Dungeon Explorer	TurboGrafx	1989	★★½	600
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	★★★★	800
F-Zero	SNES	1992	★★★★	800
Golden Axe	Mega Drive	1990	★★★½	800
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	★★★★½	800
Ice Hockey	NES	1988	★★★	500
New Adventure Island	Turbografx	1992	★★★★	600
Pinball	NES	1986	★½	500
Ristar	Mega Drive	1994	★★★★	800
R-Type	Turbografx	1991	★★★★★	600
SimCity	SNES	1992	★★★★½	800
Soccer	NES	1987	★★	500
Solomon's Key	NES	1990	★★★½	500
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★	800
Space Harrier II	Mega Drive	1990	★★★	800
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★	1000
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★	500
Super Mario World	SNES	1992	★★★★	800
Super Star Soldier	TurboGrafx	1990	★★★★	600
Tennis	NES	1986	★★★	500
The Legend of Zelda	NES	1987	★★½★★	500
Toe Jam and Earl	Mega Drive	1991	★★★★	800
Urban Champion	NES	1987	★★★	500
Victory Run	TurboGrafx	1989	★★★	600
Wario's Woods	NES	1994	★★★½	500

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

EXCITE TRUCK |

Hersteller: Nintendo

BILDER: NINTENDO

Das erste Rennspiel aus dem Hause Nintendo zeigt, wie man die Fähigkeiten der Wii-Fernbedienung ideal zur Geltung bringt. Ihr steuert euren Boliden per Bewegungs- und Kippsensoren durch rasante Wüsten- und Gebirgsareale. Die bis jetzt gezeigten Strecken vermitteln ein absolut beeindruckendes Geschwindigkeitsgefühl und versprechen actiongeladene Rennen.

WII	EXCITE TRUCK	2007	RENNSPIEL

SUPER MARIO |

Hersteller: Nintendo

Das irrwitzige Fußballspektakel geht in die zweite Runde! Wir sind vor allem auf den vielversprechenden Multiplayermodus gespannt, der schon jetzt erste Gedanken an lange Spieleabende weckt.

WII	SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
WII	SUPER PAPER MARIO	2007	JUMP & RUN
WII	MARIO PARTY 8	2007	GESCHICKLICHKEIT
WII	MARIO STRIKERS CHARGED	2007	SPORT
DS	MARIO VS. DONKEY KONG 2	1. QUARTAL 2007	GESCHICKLICHKEIT
DS	MARIO SLAM BASKETBALL	1. QUARTAL 2007	SPORT

BILD: NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA |

Hersteller: Nintendo

Mit Schild und Stylus … äh … Schwert bewaffnet zieht ihr erneut in die Schlacht. Das neueste Abenteuer des Grünlings ist einige Monate nach den Geschehnissen von *The Wind Waker* angesiedelt und wird die Geschichte weitererzählen.

DS	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	2007	ACTION-ADVENTURE

SUPER SMASH BROS. BRAWL |

Hersteller: Nintendo

Die Identität eines weiteren Charakters wurde gelüftet: Fox McCloud mischt das VIP-Gekloppe mit seiner Laserkanone mächtig auf. Kleiner Wermutstropfen: Die Entwickler greifen nicht auf das *Starfox Adventures*-Design des Weltraumfuchses zurück, sondern orientieren sich am DS-Shoot-'em-Up *Star Fox Command*.

WII	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

Was tun, wenn man eines Morgens aufwacht und sich in Gestalt eines Pokémon wiederfindet? In der letzten Ausgabe wurden beide *Pokémon Mystery Dungeon*-Teile von uns auf Herz und Nieren getestet, mit durchschnittlichen bis guten Ergebnissen. Fans des Monster-Kults können sich seit dem 10. November ein eigenes Bild vom Pokémon-Spiel der etwas anderen Art machen.

WII	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM BLAU	10. NOVEMBER	ROLLENSPIEL
GBA	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM ROT	10. NOVEMBER	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	1. QUARTAL 2007	ACTION

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Von vielen Fans der Serie wird es herbeigesehnt: *Final Fantasy III*. Unser Import-Test offenbarte zwar einige spielerische Mängel, dafür hinterließ es grafisch einen bleibenden Eindruck. Rollenspiel-Veteranen sollten sich den Titel vormerken!

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY V ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	2007	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

RESIDENT EVIL: UMBRELLA ...

Hersteller: Capcom
Termin: Unbekannt
Genre: Action

Skandalös: Capcom foppt Horror-Fans! Denn diese müssen sich ohne neue Screenshots und mit spärlichen Informationen stark in Geduld üben.

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Ego-Shooter

Sowohl bewährte Stärken der Vorgänger als auch der innovative Controller-Einsatz machen den letzten Teil der *Metroid Prime*-Trilogie zum Geheimtipp für 2007.

STAR FOX COMMAND

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Action

Es wird über einen Release-Termin des Weltraum-Shooters Anfang 2007 gemunkelt. Wann genau uns *Star Fox Command* erwartet, steht jedoch noch in den Sternen.

BIG BRAIN ACADEMY

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Geschicklichkeit

Mit welchen neuen Ideen Nintendo diesmal unsere Gehirne zum Qualmen bringt, bleibt abzuwarten – neue Screenshots oder Infos gibt es jedenfalls kaum.

TERMINE

Wii

Launch-Spiele

Call of Duty 3	Erhältlich
Cars	08. Dezember
Far Cry Vengeance	Dezember
Gottlieb Pinball Classics	08. Dezember
GT Pro Series	Dezember
Jagdfieber	08. Dezember
Happy Feet	08. Dezember
Himmel und Huhn: Ace in Action	Dezember
Leader Board Golf	Dezember
Lucas der Ameisenschreck	Dezember
Madden NFL 07	07. Dezember
Marvel: Ultimate Alliance	Erhältlich
Monster 4x4 World Circuit	Dezember
Need for Speed *Carbon*	07. Dezember
Puzzle Balls	Dezember
Rayman Raving Rabbids	07. Dezember
Red Steel	07. Dezember
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	08. Dezember
Super Fruit Fall	08. Dezember
Super Monkey Ball: Banana Blitz	08. Dezember
Tennis Masters	Dezember
The Legend of Zelda: Twilight Princess	08. Dezember
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	07. Dezember
Tony Hawk's Downhill Jam	Erhältlich
Wii Sports	08. Dezember
Wii Play	08. Dezember

2007

Avatar: Der Herr der Elemente	März 2007
Battalion Wars 2	2007
Blitz: The League	2007
Disaster: Day of Crisis	2007
Dragon Quest Swords	2007
Elebits	Frühjahr 2007
Excite Truck	Februar 2007
Mario Strikers Charged	2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2007
Metal Slug Anthology	2007
One Piece Unlimited Adventure	2007
Project H.A.M.M.E.R.	2007
Resident Evil: Umbrella Chronicles	2007
Sonic und die geheimen Ringe	Frühjahr 2007
Super Mario Galaxy	2007
Super Smash Bros. Brawl	2007
Trauma Center: Second Opinion	2007
Wario Ware: Smooth Moves	Januar 2007

GameCube

Zuletzt erschienen

Die Sims 2: Haustiere	SP 83% MP –
Jagdfieber	SP 70% MP 66%
Naruto: Clash of Ninja	Test folgt
Need for Speed Carbon	SP 76% MP 70%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	Test folgt
The Legend of Spyro: A New Beginning	SP 81% MP –
Tom Clancy's S.C.: Double Agent	SP 90% MP 70%
Tomb Raider Legend	Test in dieser N-ZONE

Dezember

The Legend of Zelda: Twilight Princess	15. Dezember

2007

Avatar: Der Herr der Elemente	März 2007
Baten Kaitos Origins	2007
Harvest Moon: Magical Melody	2007
Shrek Smash'n Crash	1. Quartal 2007

DS

Zuletzt erschienen

Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch	Test folgt
Abenteuer auf dem Reiterhof	Test folgt
Age of Empires: The Age of Kings	SP 83% MP 70%
Asphalt: Urban GT 2	Test folgt
Crash Boom Bang!	SP 59% MP 62%
Die Sims 2: Haustiere	SP 81% MP –
Eragon	SP 74% MP –
Jagdfieber	SP 81% MP –
Lego Bionicle	SP 75% MP –
Phoenix Wright Ace Attorney	SP 85% MP –
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	SP 74% MP –
Spider-Man: Battle for New York	Test folgt
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	SP 63% MP –
Superman Returns	Test folgt
Tenchu: Dark Secret	Test folgt
Tomb Raider Legend	SP 69% MP –
Tony Hawk's Downhill Jam	SP 87% MP 83%
Yoshi's Island DS	SP 89% MP –

Dezember

Rayman Raving Rabbids	Dezember 2006
Star Wars: Lethal Alliance	Dezember

Januar

Actionloop	26. Januar 2007
Alex Rider: Stormbreaker	Januar 2007
Arthur & The Minimoys	Januar 2007
Star Fox Command	19. Januar 2007

Februar

Castlevania: Portrait of Ruin	Februar 2007
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Februar 2007
Lunar Knights	Februar 2007
My Frogger Toy Trials	Februar 2007
Steel Horizon	Februar 2007
Xiaolin Showdown	Februar 2007

2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Black & White Creatures	2007
Children of Mana	Januar 2007
Diddy Kong Racing DS	1. Quartal 2007
Die Siedler	2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
Final Fantasy III	2007
Harvest Moon DS	1. Quartal 2007
Kirby Squeak Squad	2007
Lost in Blue 2	2007
Magical Vacation	1. Quartal 2007
Marvel Trading Card Game	Frühjahr 2007
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	1. Quartal 2007
Mario Slam Basketball	Januar 2007
Pokémon Diamond & Pearl	2007
Pokémon Ranger	1. Quartal 2007
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter
Shrek Smash 'n' Crash	1. Quartal 2007
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2007
Ultimate Brain Games	2007
Ultimate Card Games	2007
Ultimate Pocket Games	2007
Vandal Hearts	2007

Game Boy

Zuletzt erschienen

Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch	Test folgt
Coco, der neugierige Affe	Test folgt
Die Sims 2: Haustiere	Test folgt
Eragon	Test folgt
Jagdfieber	Test folgt
Lego Bionicle	SP 43% MP –
Need for Speed Carbon	SP 74% MP –
Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot	SP 73% MP –
Spider-Man: Battle for New York	Test folgt
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	SP 75% MP –
Tomb Raider Legend	SP 71% MP –
Tony Hawk's Downhill Jam	Test folgt

Dezember

Superman Returns	07. Dezember

2007

Alex Rider: Stormbreaker	Januar 2007
Arthur & The Minimoys	Januar 2007
Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Barbie: Die 12 tanzenden Prinzessinen	2007
Final Fantasy V Advance	2007
Final Fantasy VI Advance	2007
Metal Slug 1	Januar 2007
Rayman Raving Rabbids	2007
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter
Shrek Smash 'n' Crash	1. Quartal 2007
Wario Ware Twisted!	2007

US

Wii

Battalion Wars 2	2007
Disney's Chicken Little: Ace in Action	07. Dezember
Dragon Quest Swords	2007
Elebits	19. Dezember
Mario Strikers Charged	2007
Metroid Prime 3: Corruption	2007
Mortal Kombat: Armageddon	Januar 2007
Project H.A.M.M.E.R.	2007
Super Mario Galaxy	2007
Super Swing Golf	12. Dezember
Wario Ware: Smooth Moves	17. Januar

Nintendo DS

Star Wars Lethal Alliance	Dezember
SNK vs. Capcom Card Fighters DS	Februar 2007
Steel Horizon	2. April 2007

Japan

Wii

Bleach	14. Dezember 2006
Bomberman Land	März 2007
Cooking Mama: Cooking with International Friends	Februar 2007
Crossworld	März 2007
Dragon Ball Z Neo	1. Januar 2007
Dynasty Warriors Wave	Dezember 2006
Excite Truck	18. Januar 2007
Fire Emblem	Februar 2007
Fishing Master	Februar 2007
Furi Furi	Dezember 2006
Jigsaw Puzzle	März 2007
Let's Go By Train	Februar 2007
Pachindaa	Februar 2007
Pokémon Battle Revolution	14. Dezember 2006
Sudoku	März 2007

Nintendo DS

Chocobo and the Magic Picture Book	14. Dezember
Dragon Quest Monster Joker	28. Dezember
Mysterious Dungeon	14. Dezember
Naruto	14. Dezember
Puyo Puyo Pop 15th Anniversary	14. Dezember
Shooting Star Rockman Pegasus	14. Dezember
Shooting Star Rockman Leo	14. Dezember
Shooting Star Rockman Dragon	14. Dezember
SNK versus Capcom	14. Dezember
Stock Trading Trainer	14. Dezember

Alle Angaben ohne Gewähr

Nintendo DS

VERKAUFS-CHARTS

Weihnachten naht und viele Titel ziehen in die Charts ein!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	6
2	NEU	Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	1
3	NEU	Die Sims 2: Haustiere	1
4	2	New Super Mario Bros.	5
5	3	Nintendogs: Dalmatian & Friends	5
6	NEU	English Training: Spielend Englisch lernen	1
7	4	Animal Crossing: Wild World	7
8	WE	Nintendogs: Labrador & Friends	11
9	WE	Nintendogs: Dachshund & Friends	10
10	NEU	Sudoku Master	1

LESER-CHARTS

An den vorderen Rängen hat sich kaum etwas geändert, dafür konnte *Castlevania* satte drei Plätze zulegen!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Mario Kart DS	11
2	2	New Super Mario Bros.	4
3	3	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	5
4	5	Super Mario 64 DS	15
5	9	Animal Crossing: Wild World	8
6	8	Nintendogs: Labrador & Friends	11
7	10	Castlevania: Dawn of Sorrow	9
8	4	Metroid Prime Hunters	6
9	7	Mario & Luigi: Partners in Time	9
10	WE	Big Brain Academy	2

MOST WANTED

Seit einem ganzen Jahr rangiert *Final Fantasy III* in eurer Gunst schon ganz weit oben. Ein deutscher Termin steht jedoch immer noch nicht fest.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy III	12
2	2	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	5
3	NEU	Die Siedler	1
4	3	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	7
5	5	Yoshi's Island DS	4
6	5	Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	3
7	10	Pokémon Diamond & Pearl	10
8	WE	Black & White Creatures	2
9	WE	Age of Empires: The Age of Kings	5
10	WE	Children of Mana	8

GameCube

VERKAUFS-CHARTS

Die Boliden von *Need for Speed* stürmen die Charts!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Need for Speed Carbon	1
2	NEU	The Legend of Spyro: A New Beginning	1
3	1	FIFA 07	2
4	3	Need for Speed: Most Wanted	7
5	WE	Super Smash Bros. Melee	44

LESER-CHARTS

Nach zweimonatiger Charts-Abstinenz kehrt Samus' zweiter GameCube-Auftritt in die Hitlisten zurück. Sonst hat sich nur wenig geändert.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	43
2	2	Resident Evil 4	15
3	3	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	4
4	5	Mario Party 7	6
5	WE	Metroid Prime 2: Echoes	25

MOST WANTED

Am 15. Dezember erscheint *Twilight Princess* als eines der letzten nennenswerten GameCube-Spiele bei uns. Die Wartezeit ist damit endlich vorbei.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	23
2	4	Tomb Raider Legend	2
3	5	Harvest Moon: Magical Melody	8
4	WE	Baten Kaitos Origins	4
5	NEU	Avatar: Der Herr der Elemente	1

Game Boy

VERKAUFS-CHARTS

Die Ablösung an der Spitze war abzusehen: Die PS-Karren aus *Cars* machen Platz für *Pokémon*.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot	1
2	2	Kim Possible: Monkey Fists Rache	5
3	WE	Pokémon Smaragd-Edition	11
4	3	FIFA 07	2
5	1	Cars	3

LESER-CHARTS

Die beiden Teile von *Golden Sun* mischen ganz vorne mit. Schade, dass bislang noch kein Ableger für Wii oder DS angekündigt ist!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Golden Sun	7
2	WE	Golden Sun: Die vergessene Epoche	5
3	2	Pokémon: Rubin & Saphir	7
4	4	Mario & Luigi Superstar Saga	2
5	WE	The Legend of Zelda: The Minish Cap	4

MOST WANTED

Eigentlich sollte *Wario Ware Twisted!* am 8. Dezember erscheinen, doch Nintendo hat den Release überraschend auf 2007 verschoben.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Final Fantasy VI Advance	1
2	NEU	Final Fantasy V Advance	1
3	5	Tomb Raider Legend	4
4	4	Metal Slug	6
5	1	Wario Ware Twisted!	5

Wii

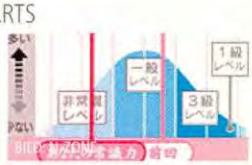
MOST WANTED

Links neues Abenteuer ist einfach nicht von Platz 1 zu verdrängen!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	6
2.	3	Red Steel	5
3.	WE	Far Cry Vengeance	3
4.	NEU	Wii Play	1
5.	NEU	Rayman Raving Rabbids	1
6.	WE	Call of Duty 3	4
7.	2	Mario Strikers Charged	3
8.	6	Super Smash Bros. Brawl	6
9.	10	Excite Truck	3
10.	NEU	Monster 4x4: World Circuit	1

JAPAN-CHARTS

Hinter dem erstplatzierten Titel verbirgt sich ein weiteres Produkt der „Touch! Generations"-Reihe: ein Allgemeinbildungs-Trainer für DS!



Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	NEU	Otona no Joushikiryoku Training	DS	1
2.	1	Pokémon Diamond	DS	2
3.	NEU	Kirby Squead Squad	DS	1
4.	2	Pokémon Pearl	DS	2
5.	NEU	Tokoton Kanji Nou	DS	1

US-CHARTS

In den Staaten ist Wii schon seit dem 19. November erhältlich. Und wer anders als Link sollte sich auf dem ersten Platz befinden?!

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	NEU	The Legend of Zelda: Twilight ...	Wii	1
2.	NEU	Madden NFL 2007	Wi	1
3.	1	New Super Mario Bros.	DS	3
4.	NEU	Red Steel	Wii	1
5.	2	Brain Age	DS	4

MITMACHEN

SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Anleitung zum Mitmachen auf S. 96

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-Men: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Der tierisch verrückte Bauernhof	12/06			68%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%
PoP: The Two Thrones	01/06			90%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: Warrior Within	01/05			92%
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Revenge of the Flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	12/06		70%	90%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ: DONKEY KONGA 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the Giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Carbon	12/06		70%	76%
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

SIMULATION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: ANIMAL CROSSING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MADDEN NFL 2005

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%

FORTSETZUNG VON SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

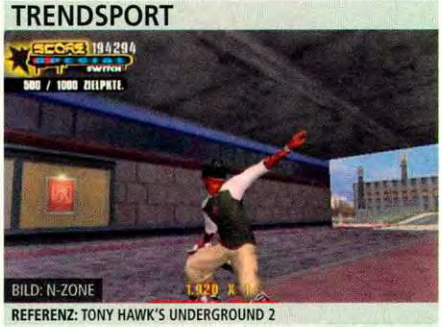


BILD: N-ZONE

REFERENZ: TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (Wii)

BILD: NINTENDO

Ich schwinge derzeit die Wii-Fernbedienung, um das Geheimnis der mysteriösen Prinzessin zu ergründen. *Zelda* lässt mich so schnell nicht mehr los!

Fabian Sluga

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (Wii)

BILD: NINTENDO

Während Fabian immer noch im fünften Tempel steckt, bin ich schon durch mit *Twilight Princess*. Und gleich noch mal die GameCube-Version!

Christoph Kraus

RED STEEL (Wii)

BILD: UBISOFT

Da ich gerne mal ins Sushi-Restaurant gehe, ist *Red Steel* genau das Richtige für mich. Der asiatisch angehauchte Shooter spielt sich gut und bietet flotte Action.

Sascha Dowidat

CALL OF DUTY 3 (Wii)

BILD: ACTIVISION

Dank der überwältigenden Inszenierung der Action greife ich gern zu Wii-Fernbedienung und Nunchuk und stürze mich in die hitzigen Schlachten.

Sebastian Stange

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05		87%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ: METEOS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

REFERENZ: NEW SUPER MARIO BROS.

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%

RENNSPIEL

REFERENZ: MARIO KART DS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Lost Magic	07/06	58%	60%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing Wild World	04/06	88%	87%

FORTSETZUNG SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%

Game-Boy-Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

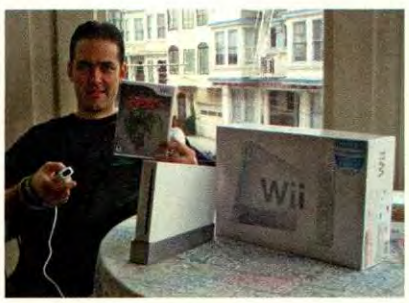
Redaktionssitzung: Die kommende N-ZONE soll ganz im Zeichen von Wii stehen. „Wir brauchen 30 Seiten nur für die neue Nintendo-Konsole!", fordert Fabian. Gut, dass bis jetzt nur wenige Game-Boy- und DS-Testmuster eingetroffen sind – so bleibt noch genug Platz für alle Wii-Tests. Plopp, geht die Tür auf und unser ehemaliger Praktikant Sebastian tritt herein. Weil er es ohne uns nicht mehr aushielt, stößt er jetzt als freier Mitarbeiter zum N-ZONE-Team. Thomas verabschiedet sich mit „Hasta la VISTA" von der versammelten Mannschaft und schreibt ab sofort für *Windows Vista: Das offizielle Magazin*. Mach's gut und viel Erfolg, Thomas!

Zweite Woche

Die Arbeitsplätze von Christoph und Sebastian sind über Tage hinweg verwaist, denn die beiden reisen quer durchs Land, um einige Wii-Spiele schon vorab bei den Herstellern zu testen. So bleibt in der heißen Produktionsphase umso mehr Zeit, um alle Titel so ausführlich zu testen wie gewohnt. Wo stecken bloß all die angekündigten DS-Spiele?

Dritte Woche

Der Postbote bringt einen ganzen Stapel voller Handheld-Spiele mit, die alle auf einen Schlag getestet werden müssen. Praktikant Felix landet einen Volltreffer und kommt aus dem Schwärmen über *Sudokumaniacs* nicht mehr heraus. Am Ende vergibt er die Traumwertung von 8 Prozent. Respekt, Felix: drei Wochen da und das schlechteste Spiel seit Bestehen der N-ZONE getestet!



Vierte Woche

Juhu! Unser US-Korrespondent Roland Austinat tat in der Nacht auf den 19. November zwar kein Auge zu, dafür schnürte er uns schon Wochen vor Nikolaus ein hübsches Säckchen voller Hard- und Software. Nach einer Woche im verlagsinternen Testcamp ist es endlich vollbracht: Ihr haltet eine N-ZONE in den Händen, die uns in der letzten Woche ganz schön um den Schlaf gebracht hat – Wii sei Dank!

ABGETAUCHT Im Abgabestress versuchte sich die Redaktion unters gemeine Mii-Volk zu mischen – klappte aber nicht wirklich! BILD: N-ZONE / VORLAGE: Wii PLAY (NINTENDO)

FABIAN SLUGA
26, Leitender Redakteur

... hat mit Christoph beim Bowlen die Kugelphysik in *Wii Sports* genau analysiert – und nächsten Monat steigt er in den Boxring!

KINO-TIPP: *Ein gutes Jahr*

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

... hat sich mit Sebastian und Felix ein Redaktions-Camp eingerichtet, um rund um die Uhr *Zelda* zu spielen. Nur das Lagerfeuer fehlt noch!

LESE-TIPP: Hape Kerkeling: *Ich bin dann mal weg*

SEBASTIAN STANGE
25, Freier Redakteur

... braucht nach den Strapazen des Wii-Starts und der Heftabgabe erst einmal ein klein wenig Schlaf. Zwei oder drei Wochen sollten eigentlich genügen.

GUTE-NACHT-TIPP: Eine Tasse Milch mit Honig

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... tastet sich mit *Tony Hawk's Downhill Jam* nach seinem Skate-Unfall wieder langsam an sein Lieblingshobby heran. Irgendwann probiert er's selbst wieder!

KINO-TIPP: *Casino Royale*

ROLAND AUSTINAT
36, US-Korrespondent

... war Nummer 86 von 100 in der Wii-Warteschlange – und dabei saß er seit 2 Uhr nachts vor dem Best-Buy-Fachgeschäft in San Francisco.

FREIZEIT-TIPP: 6 Stunden Schlaf pro Nacht

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... war zum japanischen Start der Wii-Konsole ständig auf Achse, um seine Vorbestellung loszuwerden. Da blieb keine Zeit für irgendwas anderes.

DVD-TIPP: *Lost*

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spiele-Systeme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block .

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspieler-Modus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 4)!

Testinhalt

Wii

14 The Legend of Zelda: Twilight Princess
24 Wii Play
26 Rayman Raving Rabbids
28 Call of Duty 3
32 Red Steel
38 Wii Sports
40 Tony Hawk's Downhill Jam
42 SpongeBob: Die Kreatur aus …
43 Gottlieb Pinball / Super Fruit Fall
44 Cars / GT Pro Series / Marvel Ultimate Alliance / Monster 4x4

GameCube

60 Tomb Raider Legend
62 Spyro: A New Beginning
63 Jagdfieber

Nintendo DS

64 Yoshi's Island DS
68 Phoenix Wright
69 Jagdfieber / Star Wars
70 Tomb Raider Legend / Eragon
71 Biene Maja / T. H.'s Downhill Jam / Die Sims 2: Haustiere / Asterix & Obelix XXL 2
72 Crash Boom Bang / Scurge Hive / Spyro / SpongeBob
73 Lego Bionicle / Rafa Nadal / Sudokumaniacs / Micro Machines

Game Boy

74 Tomb Raider Legend / Scurge Hive
75 Lego Bionicle / SpongeBob / NfS Carbon / Eragon

HÄNGEPARTIE Manchmal rutscht Lara nach einem Sprung ab. Ein schneller Druck auf Y verhindert dies. BILD: N-ZONE

KRAWUMM Tomb Raider Legend bietet zahlreiche Schießereien, ähnlich einem Bond-Film. BILD: N-ZONE

Tomb Raider Legend

Zum ersten Mal streift Lara Croft auch auf dem GameCube durch mystische Tempel.

Fakten

- Erstes Tomb-Raider-Spiel auf dem GameCube
- 1:1-Umsetzung der PlayStation-2-Fassung
- Bietet Motorrad- und andere Fahrzeug-Abschnitte
- Bietet beim ersten Durchspielen rund 10 Stunden Spielspaß

AUTOR: FABIAN SLUGA

Die Jägerin der verlorenen Schätze hat es in ihrem siebten Abenteuer endlich auch auf den GameCube verschlagen. Dabei macht Lara Croft auch auf Nintendos Zauberwürfel eine gute Figur und man fragt sich, warum Eidos erst jetzt den Schritt wagt, *Tomb Raider* auf den GameCube umzusetzen. Inhaltlich handelt es sich bei *Tomb Raider Legend* um eine 1:1-Portierung des bereits im Frühjahr erschienenen Titels für die PlayStation 2. Darin verschlägt es euch in der Rolle der Archäologin Lara Croft unter anderem nach Peru, Ghana, Kasachstan und Nepal in uralte Tempel, Gräber und Heiligtümer – immer auf der Suche nach antiken Artefakten. Auch ein Ausflug in das Nachtleben von Tokio steht auf dem Programm.

Zwischendurch sorgen Motorradpassagen für Kurzweil, leider sind diese Abschnitte technisch und spielerisch etwas unausgegoren. An anderen Stellen müsst ihr im Stil von *Resident Evil 4* Reaktionsschnelligkeit beweisen, damit sich Lara rechtzeitig vor einem herannahenden Balken duckt oder von einer abstürzenden Bodenplattform rettet. So wird in einigen Zwischensequenzen der Controller-Knopf eingeblendet, den ihr möglichst schnell drücken musst, damit Lara die gewünschte Aktion ausführt.

Die Schauplätze sind abwechslungsreich und atmosphärisch inszeniert und gewinnen im Verlauf des Abenteuers zunehmend an Qualität. Je länger man spielt, desto mehr zieht einen die mystisch angehauchte Geschichte, die tiefe Einblicke in Laras Familienleben und ihre Vergangenheit bietet, in ihren Bann und man möchte immer wissen, wie es weitergeht. Die zahlreichen Abschnitte bieten zudem versteckte Geheimnisse wie freischaltbare Cheat-Codes, Bonuskostüme oder Konzeptgrafiken. Darüber hinaus integrierten die Entwickler noch Laras Anwesen Croft

BAHN FREI Die Motorradabschnitte im Spiel sind etwas uninspiriert, sorgen aber für Abwechslung. BILD: N-ZONE

JETZT ABER SCHNELL In einigen Zwischensequenzen müsst ihr Lara per Knopfdruck vor dem Tod bewahren. BILD: N-ZONE

ANHÄNGLICH Mithilfe ihres Magnethakens kann sich Lara über (spitze) Fallen schwingen. BILD: N-ZONE

Manor als groß angelegten und unabhängig vom Story-Modus anwählbaren Übungslevel ins Spiel.

GELUNGENE ABENTEUER-ACTION-MISCHUNG

Das Gameplay ist unterteilt in Adventure-, Baller- und Rätsel-Abschnitte. So kraxelt ihr ähnlich wie in der *Prince of Persia*-Trilogie an felsigen Wänden entlang, springt in einer Tempelruine von Säule zu Säule oder überwindet große Abgründe. Dabei erreicht Lara weder die optische Grazie noch die spielerische Brillanz des persischen Prinzen, kann aber dennoch überzeugen. Bei den Rätseln griffen die Entwickler auf bekannte Schemata zurück und integrierten zahlreiche Schalter- oder Schieberätsel ins Spiel. Ganz so altbacken, wie es sich zunächst anhört, sind die Rätsel aber nicht. Denn die Programmierer schufen eine gute Physik-Engine für *Tomb Raider Legend*, die bei zahlreichen Aufgaben eine Rolle spielt. Ein Beispiel: Bei einem Rätsel müsst ihr drei Bodenplatten mit Kisten beschweren. Anfangs steht allerdings nur eine Kiste zur Verfügung. Die anderen beiden Kisten stehen in einem Wasserloch und müssen erst mit einer Wippe auf die höher gelegene Ebene mit den Bodenplatten katapultiert werden. An anderen Stellen muss man auch Laras neues Spielzeug, einen Magnethaken, einsetzen. Befindet sich metallische Gegenstände in Laras näherer Umgebung, könnt ihr euch mithilfe des Hakens über Abgründe schwingen, entfernte Gegenstände zu euch ziehen oder Statuen umschmeißen. Technisch ist *Tomb Raider Legend* für den GameCube ordentlich, mehr aber auch nicht. Während das Leveldesign sehr gut ist, kommt das Spielgeschehen gelegentlich ins Ruckeln und einige Texturen sind niedrig aufgelöst. Auf der akustischen Seite überzeugen die gute deutsche Synchronisation und die atmosphärische Musikbegleitung. Allen Action-Adventure-Fans sei Laras erstes und letztes GameCube-Abenteuer wärmstens ans Herz gelegt. ■

FABIAN SLUGA
steht auf Lara.

Die ersten *Tomb Raider*-Spiele habe ich seinerzeit noch mit Genuss auf dem PC gespielt – die letzten Teile mangels Zeit und schnellem PC allerdings nicht mehr. Umso erfreulicher finde ich es, dass Lara jetzt endlich auf dem GameCube zur Schatzsuche ansetzt. Zwar hat mich Laras neuestes Abenteuer längst nicht so fasziniert wie die Auftritte des persischen Prinzen, Spaß gemacht hat mir der Titel dennoch.

TOMB RAIDER LEGEND

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	Anfang Dezember
Spieler:	1
Web:	www.eidos.de
Alternativen:	Prince-of-Persia-Trilogie

- Gelungenes Leveldesign
- Spannende Geschichte
- Faire Checkpoints
- Technisch nicht up-to-date

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 76% SOUND 83%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **83%**

Sehr gutes Action-Adventure mit gelungenem Leveldesign und spannender Story

STIMMUNGSVOLL Die Zwischensequenzen sind äußerst gelungen. BILD: N-ZONE

RUTSCHPARTIE Mitunter legt Spyro auch eine unsanfte Bruchlandung hin. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Neue Von-oben-Perspektive
- Diverse Versus-Modi
- Fahrzeuge
- Befehlsvergabe an CPU-Kollegen per „Buddy-System"
- Koop-Option für alle Einzelspieler-Missionen

The Legend of Spyro A New Beginning

Ein neuer Anfang – alles nur leere Versprechungen?

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

So mancher Videospielcharakter gerät trotz glorreicher Vergangenheit in Vergessenheit – Spyro, der kleine, lilafarbene Drache mit dem etwas vorlauten Mundwerk war davon nicht weit entfernt. Die Vorgänger *Enter the Dragonfly* und *A Hero's Tail* konnten Fans zwar begeistern, aber leider nicht an die grandiosen Ursprünge auf der PlayStation anknüpfen. Mit *A New Beginning* soll sich das nun ändern. Dazu legte Publisher Vivendi das Schicksal der Reihe nicht mehr in die Hände von Eurocom, sondern beauftragte die Krome Studios (bekannt durch *King Arthur* und *Tasmanian Tiger*), dem kleinen Drachen neues Leben einzuhauchen.

BACK TO THE ROOTS, SPYRO!

A New Beginning – der Name scheint Programm zu sein, besinnen sich die Entwickler doch tatsächlich auf grundlegende Jump&Run- und Action-Elemente der Serie und erzählen gleichzeitig den Anfang der Geschichte um den kleinen Drachen, der durch einen Zufall Feuer zu speien beginnt, obwohl er bis dahin glaubte, eine Libelle zu sein. Aber Feuerspeien ist nur eine der vielen Fähigkeiten, mit denen Spyro den fantasievollen Gegnern von wilden Affenhorden bis hin zu riesigen Baumgeistern einheizt. Diese hinterlassen wertvolle Edelsteine, wodurch der lilafarbene Feuerspeier auch Elektrizitätsangriffe, Eisattacken und die Kraft der Erde erlernt. Obwohl ihr wie in einem Rollenspiel selbst bestimmen könnt, wann ihr aufleveln möchtet, um Spyro noch mächtiger zu machen, spielt sich *A New Beginning* actionlastiger als je zuvor. Mitunter kommt sogar Hektik auf. Dafür sind die Kämpfe äußerst effektvoll in Szene gesetzt. Überhaupt ist die Präsentation sehr gut gelungen: Tolle Zwischensequenzen, erstklassige Synchronsprecher und eine spannende Geschichte – der kleine Drache ist auf dem richtigen Weg, um wieder Hitqualitäten zu erlangen. ■

FEUERSBRUNST Jetzt dreht der kleine Drache richtig auf. BILD: N-ZONE

SASCHA DOWIDAT
mag Yoshi lieber.

Es wurde Zeit, dass ein neuer Entwickler die Serie in die Hand nimmt. Da kommen die Krome Studios gerade richtig, allerdings hätte ich mir gewünscht, dass man sich noch deutlicher auf die zahlreichen Minispiele, die in den ersten Teilen im Vordergrund standen, fokussiert. *Spyro* entwickelt sich nicht zuletzt dank zeitgemäßer Präsentation in die richtige Richtung, noch actionlastiger darf es aber nicht werden.

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Krome Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	25. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.sierra.com
Alternativen:	Spyro – A Hero's Tail

- Tolle Synchronsprecher
- Gelungene Präsentation
- Wunderschöne Story
- Leichte Kameraprobleme

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 81% SOUND 84%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **81%**

Gelungene Rückkehr des lilafarbenen Drachen mit atmosphärischer Präsentation und klassischem Gameplay

PÄDAGOGISCH FRAGWÜRDIG Weit aus dem Fenster lehnen bringt Extrapunkte. BILD: N-ZONE

UNMÖGLICH Hasen werden als Munition verheizt. BILD: N-ZONE

TRAURIG Viele Tiere haben kein Geld für vernünftige Faschingskostüme. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Jagdfieber

Versuch's mal mit Gemütlichkeit, mit Ruhe und Gemütlichkeit ...

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Die fröhliche Gelassenheit, die Balu der Bär im Dschungelbuch an den Tag legt, kennt auch Grizzly Boog, obwohl er doch Grund zur Panik hätte. Nicht nur, dass es ihn durch einen unschönen Vorfall in einem Supermarkt (!) pünktlich zu Jagdbeginn aus der Zivilisation in die freie Wildbahn verschlägt, er bekommt auch noch Gesellschaft von seinem hyperaktiven Sidekick, dem ständig plappernden und an Gigantomanie leidenden Hirsch Elliot. Fans des Kinostreifens werden ihre Helden gleich erkannt haben, denn hier kommt die Versoftung des kürzlich angelaufenen Trickfilmstreifens *Jagdfieber*!

ICK GLOB', ICK STEH IM WALD!

In der Tat, denn dort beginnt das Abenteuer des ungleichen Duos mit dem gemeinsamen Ziel Timberline – ein verschlafenes Nest am Rande der Wildnis und ehemalige Heimat von Boog. Aber bis dahin ist es ein weiter Weg, besonders, wenn man sich in der freien Natur überhaupt nicht auskennt und Hunderte von Jägern nur darauf warten, aus der eigenen Haut einen prima Kaminvorleger zu machen. Gott sei Dank besinnt sich Boog auf seine angeborenen Fähigkeiten und jagt die bewaffneten Zweibeiner mit seinem fürchterlichen Gebrüll in die Flucht, während Elliot eher für die akrobatischen Aktionen wie Flugmanöver oder Wettrennen zuständig ist. Absolutes Highlight sind zur Freude des jüngeren Publikums natürlich die aus dem Film bekannten Charaktere wie das verschrobene Eichhörnchen McSquizzy, Stinktier Uschi oder Elliots Schwarm, das süße Reh Giselle. Vor allem die aberwitzige Synchronisation mit typischem Berliner Dialekt oder schottischem Akzent sorgt für Lacher. Um letztlich den Weg nach Hause zu finden, sind die Tiere in der Wildnis eine große Hilfe – zumindest, wenn ihr ihnen zuvor einige Gefallen tut. Giselle überreicht ihr ein frisch gepflücktes Bündchen Blumen, die Stinktiere versorgt ihr mit frischen Würmern und Familie Eichhorn wird durch euer Gebrüll vor einem durch Holzfäller verursachten Wohnungswechsel gerettet. Vom Gameplay dürfen sich vor allem erwachsene Spieler keine Offenbarungen erwarten, aber jüngere Spieler bekommen genau das, was sie sich nach dem Kinobesuch wünschen: spannende Abenteuer mit ihren Lieblingscharakteren! ■

SASCHA DOWIDAT
ist ständig auf der Pirsch.

Ich mag Filmversoftungen und hatte schon mit *Ab durch die Hecke* und *Ice Age 2* jede Menge Freude. Bei *Jagdfieber* schraubt Ubisoft den spielerischen Anspruch allerdings auf ein Minimum herab und nimmt dem Titel die Existenzgrundlage für ältere Zockersemester. Für Kinder und jugendliche Fans des Films ist *Jagdfieber* aber nicht zuletzt aufgrund der witzigen Story und der liebevollen Charaktere genau der richtige Abenteuerspaß zum Weihnachtsfest.

JAGDFIEBER

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	31. Oktober 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.openseasongame.com
Alternativen:	Ab durch die Hecke, Ice Age 2

- ✓ Viele Charaktere aus dem Kinofilm
- ✓ Herrliche Dialekte
- ✗ Monotones Gameplay
- ✗ Keine Herausforderung

WERTUNG STEUERUNG 72% GRAFIK 80% SOUND 75%

MULTIPLAYER **66%** SINGLEPLAYER **70%**

Putzige Mischung aus Action-Adventure, Jump & Run und Minispiele-Sammlung für jüngere Fans!

Fakten

- Basiert auf dem Kinofilm Jagdfieber
- Witziges Charakterdesign
- 7 lustige Minispiele
- Für bis zu 4 Spieler
- Insgesamt 25 Missionen
- Benötigt 2 Speicherblöcke

BABY MARIO Sitzt der kleine Mario auf Yoshis Rücken, manifestieren sich die Blöcke … BILD: N-ZONE

… befindet sich Yoshi jedoch nicht in dessen Begleitung, lösen sie sich auf. BILD: N-ZONE

89%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

Yoshi's Island DS

Endlich ist es so weit: Yoshi rennt, springt, frisst, schluckt und stampft wieder!

VIDEO AUF DVD

AUTOR: FELIX KOTHE/CHRISTOPH KRAUS

Es war einmal vor langer, langer Zeit – genauer gesagt im Jahre 1995 –, da beglückte uns Nintendo mit einem Jump & Run, das selbst die bis dato erschienenen *Super Mario*-Titel in den Schatten stellte. Die Rede ist von *Yoshi's Island*, dem ersten eigenständigen Abenteuer des sympathischen Dinos, das zugleich die Premiere von Baby Mario darstellte. Im Dezember 2002 gewährte man diesem SNES-Meilenstein ein Remake für den Game Boy Advance, welches in Sachen Technik noch ein wenig verfeinert wurde. Trotz der überragenden Qualität und des riesigen Erfolges hat die Fortsetzung (ausgehend vom Original) über zehn Jahre auf sich warten lassen.

Fakten

- Fortsetzung des SNES-Originals von 1995
- Neben Baby Mario auch andere Nintendo-VIPs im Kleinformat spielbar
- Minispiele teilweise mit Touchscreen-Steuerung
- Spielzeit etwa 20 Stunden

ERWARTUNGEN

Was dem eingefleischten Yoshi-Kenner sofort auffällt, ist, dass sich im direkten Vergleich zum Vorgänger nichts Weltbewegendes verändert hat. Noch immer steuert ihr den babytragenden Yoshi durch weitläufige, komplexe Levels, bemüht, den Wonneproppen nicht aus dem Sattel zu verlieren. Hierbei helfen euch Infoblöcke, Trampoline, emporwachsende Sonnenblumen, geflügelte Wolken und natürlich die allseits beliebten Verwandlungen von Yoshi. Nun könnte man den Entwicklern aufgrund gleichbleibender Spielprinzipien Unkreativität und Einfallslosigkeit vorwerfen – oder aber man führt sich vor Augen, dass ihr Werk dem Charme seines Ursprungs gerecht werden und somit die bekannt hohe Qualität aufrechterhalten sollte. Glücklicherweise besinnt sich Nintendo auf bewährte Stärken, ohne dem Gesamtprodukt durch allzu markante Verschlimmbesserungen negativ zuzusetzen.

HÖHENFLUG

Selbstredend verfügt Yoshi über seine bekannten, vielseitigen Moves wie den Flatterflug, die Stampfattacke und das Verschießen und Legen von gepunkteten Eiern. Neu hingegen ist, dass ihr nicht nur Baby Mario, sondern auch Baby Prinzessin Peach und einige andere Nintendo-VIPs im Kleinformat mit euch rumschleppt. Jeder dieser Charaktere

KLETTERN Im Dschungel ist Donkey Kong ganz in seinem Element. BILD: N-ZONE

FLIPSEN Die bekannten Minispiele sind wieder mit von der Partie. BILD: N-ZONE

besitzt besondere Eigenschaften, derer sich Yoshi im Verlauf des Spieles hin und wieder bedienen muss, um bestimmte Levelabschnitte zu erreichen. Beispielsweise kann Yoshi mit Baby Mario im Gepäck plus gedrücktem Y-Knopf schneller rennen, während Peachs Schirm bei entsprechend starken Windböen einen gewaltigen Höhenflug auslöst.

Das für *Yoshi's Island* typische Gameplay bezieht seinen Reiz aus der Kombination von einfacher, schnell erlernter Steuerung, dem zügigen Spielfluss und der gigantischen Komplexität der Levels, welche im Vergleich zu Teil 1 noch etwas weitläufiger ausfallen. Der auffälligste Motivationsfaktor, der sowohl den Super-Nintendo-Hit als auch den DS-Nachfolger auszeichnet, ist das in einem einzigartig kunterbunten Grafikstil gehaltene Leveldesign. Kein anderes Spiel bietet einen derart anziehenden, innovativen und liebevollen Charme wie *Yoshi's Island*. Die putzigen Animationen des Hauptcharakters, die mit einem Grinsen verzierten Blumen, Herzen und Sterne, die aufwendig gestalteten Feinde und die abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken verschmelzen zu einem wunderschönen Gesamtbild, das von Einfallsreichtum und Liebe zum Detail zeugt. Obwohl nicht annähernd Nintendo-DS-Maßstäbe erreicht werden, bietet der Titel seinen ganz eigenen Grafikstil, ohne den *Yoshi's Island* den größten Teil seines individuellen Reizes verloren hätte.

RUNDUM GELUNGEN

Im Gegensatz zur Grafik hat sich beim Sound einiges verändert. Altbekannte Melodien sind ebenso vertreten wie neu komponierte Musikstücke. Der Titel bietet exzellente, qualitativ hochwertige Ohrwurm-Jingles, die quietschvergnügt aus den Lautsprechern schallen und zum Mitsummen anregen.

Die Steuerung erfolgt im Gegensatz zu *Yoshi Touch & Go* nicht per Stylus, sondern wie gewohnt durch simplen Tastendruck (siehe Extrakasten). Diese komfortable Methode gestaltet sich angenehm einsteigerfreundlich und würde durch zusätzliche Touchscreen- oder Mikrofonbenutzung zu sehr ins Komplexe abdriften. Ausschließlich in den Menüs und einigen Minispielen könnt ihr per Interaktion mit dem Touchscreen navigieren. Hilfreich: Der zweite Bildschirm dient zur vergrößerten Ansicht des Spielgeschehens und erlaubt euch per Knopfdruck, entweder einen Blick auf über euch schwebende Shy-Guys oder auf den bedrohlich wirkenden Abgrund unter euch zu werfen.

ALLES BEIM ALTEN?

Je weiter ihr im Spiel fortschreitet, desto mehr Gegner bekommt ihr zu Gesicht. Ein besiegter Feind wird eurer Inselmenagerie hinzugefügt, einer Art Trophäensammlung, die einen eigenen, kleinen, jederzeit von der Oberweltkarte aus erreichbaren Level darstellt. Hier könnt ihr gefahrlos durch unterschiedlich thematisierte Abschnitte streifen und einheimische Bewohner begutachten. Apropos Bewohner: Das bereits breit gefächerte Gegnerspektrum wurde im DS-Neuling noch erweitert. Neuartige, fliegende Schnapp-Piranhas, Piraten-Shy-Guys und an Lianen kletternde Krokodile kämpften sich den langen Weg aus den Köpfen der Entwickler bis ins fertige Spiel.
Was einem nicht sofort auffällt, sondern erst im späteren Spielverlauf klar wird, ist, dass der Schwierigkeitsgrad deutlich hochgeschraubt wurde. Selbst für geübte Spieler sind die Levels ab der dritten Welt nicht mehr unbedingt beim ersten

AUFWÄRTS! Die Kombination aus Windböen und Peachs Schirm verhilft Yoshi zu einem gewaltigen Aufstieg. BILD: N-ZONE

Aus Alt mach Neu

In welchen Punkten unterscheidet sich der DS-Neuling vom Vorgänger und was ist gleich geblieben?

SAMMLERWERT Wer zum Ende jedes Levels alle fünf Blumen einkassiert hat, erhält 50 Bonuspunkte. BILD: N-ZONE

STANDARD Der Eierschuss gehört zu Yoshis primären Attacken und darf im DS-Spiel natürlich nicht fehlen. BILD: N-ZONE

Die größte Veränderung erfuhr der zweite Teil im Charakterspektrum. Neben Baby Mario tummeln sich auch noch andere Kleinhelden in der DS-Version, die jedoch erst im weiteren Verlauf des Spieles zu steuern sind. Genaueres verraten wir euch allerdings nicht!

MENAGERIE Hier könnt ihr euch die auf Yoshi's Island heimischen Bewohner jederzeit ansehen. BILD: N-ZONE

MAULWURF? Yoshi gräbt sich den Weg zum Ziel. Jetzt bloß keine roten Taler auslassen! BILD: N-ZONE

» Wer eine große Veränderung zum Vorgänger erwartet, wird enttäuscht. «

Versuch zu meistern geschweige denn eine 100-Punkte-Wertung abzustauben. Die Perfektionisten unter euch dürfen sich auf mehrmaliges Durchforsten der weitläufigen Areale vorbereiten, wenn ihr wirklich überall die volle Punktzahl erhalten wollt.

REFERENZ-QUALITÄT

Wer in diesem Titel eine große Veränderung im Vergleich zum Vorgänger erwartet, wird sicherlich etwas enttäuscht. Man merkt deutlich, dass es nicht Ziel der Entwickler war, ein völlig neues, eigenständiges Spiel zu kreieren, sondern dass auf dem bereits ausreichend bewährten Stoff des Vorgängers aufgebaut wurde. Ob man hinter diesem Prinzip steht oder nicht, entscheidet jeder für sich selbst. Unabhängig davon etabliert sich *Yoshi's Island DS* ganz weit oben in der Liste der besten DS-Games. Die überragende Atmosphäre, die unglaubliche Liebe zum Detail und das unvergleichliche Leveldesign geben dem Titel seinen eigenen Charme und sorgen dafür, dass er sich nicht hinter Software-Giganten wie *New Super Mario Bros.* zu verstecken braucht. ■

Controller-Check

Steuert sich Yoshi ebenso innovativ wie zu Super-Nintendo-Zeiten?

L-TASTE
Ziel erfassen: Rastet das Fadenkreuz für einen Eierschuss ein, um präziser zielen zu können.

R-TASTE
Eierwurf: Sekundäre Belegung zum Werfen von Eiern (primär: siehe A-Knopf)

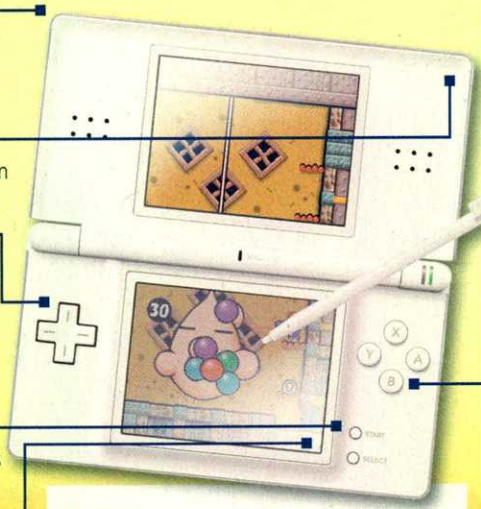
STEUERKREUZ
Bewegen: Primäre Steuereinheit des Hauptcharakters. Zusätzlich könnt ihr bei jeweiligem Tastendruck nach oben und unten schauen.

MIKROFON Nicht belegt

START
Spiel pausieren: Unterbrecht mit Start das Spielgeschehen und werft einen Blick auf euren bisherigen Punktestatus.

SELECT Nicht belegt

TOUCHSCREEN
Menünavigation: Per Klick könnt ihr auf der Oberweltkarte die verschiedenen Levels anwählen. Außerdem wird der Touchscreen auch in diversen Minispielen eingesetzt, jedoch ohne größere Bedeutung.



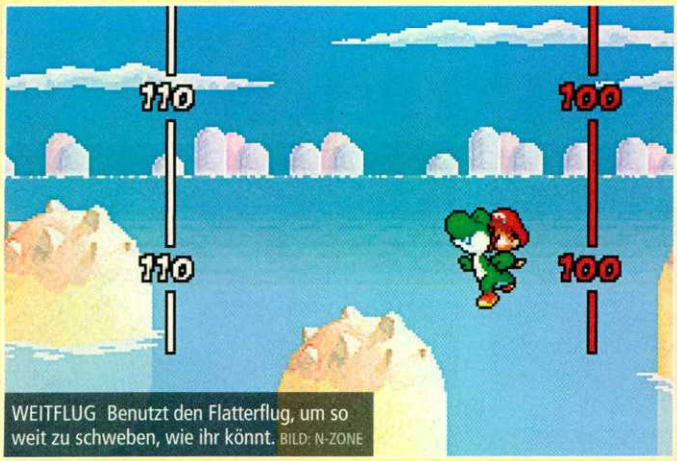
FAZIT: Hervorragende Steuerung, die sich am GBA-Remake orientiert und keine Wünsche offen lassen. Die Tasten sind weder überbelegt, noch werden sie unterfordert. Zusätzliche DS-Features wie Mikrofon oder übermäßiger Touchscreengebrauch hätten dem Spiel eher geschadet als genützt.

A-KNOPF:
Eierwurf: Für das Verschießen von Eiern stehen euch zwei unterschiedliche Steuerungsvarianten zur Verfügung. Primär wird hierzu der A-Knopf verwendet.

B-KNOPF
Springen: Standardmäßig ist der B-Knopf mit dem Sprungkommando belegt. Bei längerem Gedrückthalten führt Yoshi einen Flatterflug aus.

Y-KNOPF
Schlucken und Spucken: Mit dem Y-Knopf verwendet ihr Yoshis lange, klebrige Zunge, um Feinde, Gegenstände und sonstige Utensilien zu erhaschen. Bei erneuter Betätigung werden Panzer oder verschluckte Feinde wieder ausgewürgt.

X-KNOPF
Kamera: Der X-Knopf justiert die Bildschirmansicht in Kombination mit dem Steuerkreuz jeweils auf den Topscreen oder den Touchscreen. Dies schafft zusätzliche Übersicht und ist nützlich, wenn ihr einen Blick auf die Geschehnisse unter oder über euch werfen wollt.



WEITFLUG Benutzt den Flatterflug, um so weit zu schweben, wie ihr könnt. BILD: N-ZONE

AFFENSTARK Mit Donkey Kongs Power durchstoßt ihr mühelos kleinere Wände. BILD: N-ZONE

Detail-Check

Vor Monaten erschien New Super Mario Bros. und zeigte, dass eine Neuauflage alle Erwartungen übertreffen kann. In welcher Hinsicht punktet Yoshi's Island?

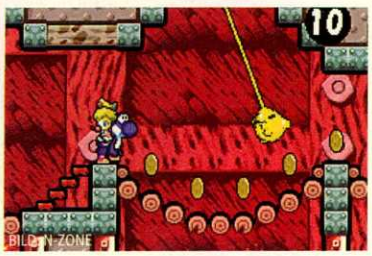


BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

YOSHI'S ISLAND DS

GAMEPLAY ★★★★★

Umfang: Fünf große Standardwelten mit je acht Levels plus zusätzlich freispielbare Areale und Minispiele

Steuerung: Nahezu identisch mit dem Vorgänger. Ideal für Einsteiger bis Profis. Einfach zu erlernen, ohne besondere Touchscreen- oder Mikrofon-Features. Menünavigation optional per Stylus.

Levels: ca. 50. Schlicht und einfach brillant! Unvergleichliches, komplexes Leveldesign mit breitem Gegnerspektrum und zahlreichen Geheimnissen.

Secrets: Die Welten sind gespickt mit massig roten Münzen, Blumen und neuartigen Talern. Fleißige Sammler werden mit kniffligen Bonuslevels und Minispielen belohnt.

Charaktere: Hauptcharakter, den ihr steuert, ist selbstverständlich Yoshi, der zu jeder Zeit Mario, Peach und viele andere Wonneproppen auf dem Rücken tragen kann.

Motivation: Nach dem Durchspielen motivieren vor allem die Highscore-Jagden in jeder Welt sowie das Freischalten der versteckten Bonuslevels und der Minispiele.

Minispiele: Kleinere, unspektakuläre Minispiele. Haben qualitativ im Vergleich zu denen des Vorgängers etwas nachgelassen.

Schwierigkeitsgrad: Deutlich höher angesiedelt als im Vorgänger. Die ersten zwei Oberwelten sind noch recht einfach, doch spätestens ab Nummer 3 zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an und stellt selbst Jump&Run-Veteranen auf eine harte Probe.

Multiplayer-Modus: Nicht vorhanden

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Der Grafikstil macht den größten Teil des Charmes von Yoshi's Island DS aus. Kein DS-Niveau!

Sound: Fröhlich-stimmige Ohrwurm-Melodien, die zum Mitsummen anregen. Top!

Speichermöglichkeiten: Speichert nach jedem Level automatisch und unbemerkt ab.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

NEW SUPER MARIO BROS.

GAMEPLAY ★★★★★

Umfang: Größer als Yoshi's Island, doch aufgrund von kürzeren Levels und des leichten Schwierigkeitsgrades schneller durchzuspielen.

Steuerung: Einfache Steuerung, bekannt aus früheren Super-Mario Titeln. Enthielt erstmals in einem 2D-Mario Dreifachsprung-, Seitwärtssalto- und Wandsprungmöglichkeiten.

Levels: ca. 80. Erstklassige, Super-Mario-typische 2D-Levels. Kürzer als die Yoshi's-Island-DS-Areale, dennoch sehr innovativ!

Secrets: Viele, gut versteckte Sekundärausgänge, welche größtenteils erst beim zweiten Durchlauf entdeckt werden. Diese eröffnen alternative Spielrouten und geheime Levels.

Charaktere: Gesteuert wird – ganz in der Tradition der Vorgänger – der dickbäuchige Klempner Mario. Mit einem besonderen Trick könnt ihr allerdings auch als Luigi spielen.

Motivation: Nachdem man den Abspann gesehen hat, gerät man in Versuchung, sämtliche geheimen Levels zu knacken sowie alle im Spiel verstreuten Sternenmünzen zu sammeln.

Minispiele: Witzige Minispielsammlung, bestehend aus 18 Solo- und 26 Multigames. Jederzeit verfügbar.

Schwierigkeitsgrad: Einfach. Sowohl Endgegner als auch Levels sind ohne größere Probleme zu meistern. Vor allem die Bosskämpfe gegen Bowser und sein Junioren-Pendant grenzen oftmals stark an Unterforderung.

Multiplayer-Modus: Die kleineren Minispiele sind mit bis zu drei Freunden spielbar.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Schicke 3D-Grafik, die in den zweidimensionalen Levels perfekt zur Geltung kommt.

Sound: Perfekte Balance aus altbekannten Super-Mario-Melodien und neuen, stimmigen Musikstücken

Speichermöglichkeiten: Automatisch mit verschiedenen Anforderungen. Später auch manuell.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Obwohl sie sich optisch unterscheiden, besteht qualitativ kaum ein Unterschied zwischen Yoshi's Island DS und New Super Mario Bros. Beide Titel bilden die erstklassige Jump&Run-Front auf dem Nintendo DS.

FELIX KOTHE
macht gerne Baby-Tauschgeschäfte.

Was für ein geiles Spiel! Zu Beginn sieht es wie ein Remake des SNES-Klassikers aus, doch im weiteren Verlauf bemerkt man erst die vielen Neuerungen und Eigenheiten. Vom komplexen Leveldesign bis hin zur passenden Musik stimmt einfach alles. Lediglich der geringe Unterschied zum Original fällt etwas negativ auf, trübt jedoch zu keiner Zeit das fantastische Spielgefühl. Wenngleich *Yoshi's Island DS* nicht ganz an seinen Vorgänger heranreicht, stellt der Titel für mich ganz klar die Jump&Run-Referenz für den Nintendo DS dar. Da nützt auch die spielerische Brillanz eines *New Super Mario Bros.* nichts.

CHRISTOPH KRAUS
besucht Yoshi im Jurassic Park.

Mich hat der Titel gleich von der ersten Spielminute an in seinen Bann gezogen. Die gigantischen Levels, welche mit vielseitig gestalteten Gegnern gespickt sind, lassen zu keiner Zeit Langeweile aufkommen. Akustisch macht *Yoshi's Island* ebenfalls alles richtig und überzeugt nicht nur durch bekannte Musikstücke, sondern auch durch seine netten Soundeffekte. Die Steuerung funktioniert ebenfalls super und lässt keine Wünsche offen. Für einen Nachfolger würde ich mir lediglich ein bisschen mehr Abwechslung wünschen.

YOSHI'S ISLAND DS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Artoon
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	1. Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	New Super Mario Bros.

- Einzigartiger, unvergleichlicher Charme
- Ausgebaute, komplexe Levels
- Neuartige Minispiele
- Grafisch nicht auf DS-Niveau

WERTUNG STEUERUNG 93% GRAFIK 78% SOUND 88%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **89%**

Fantastisches Jump & Run, das die Qualitäten des Vorgängers einfängt und optimal ausbaut

FRAGWÜRDIG Sagt Detektive Gumshoe stets die Wahrheit? Findet's raus! BILD: N-ZONE

SCHNÜFFELN Mit einer Wanze fördert ihr wichtige Beweismittel an den Tag. BILD: N-ZONE

EINDEUTIG So muss es sein: Diese Zeugin konzentriert sich auf das Wesentliche. BILD: N-ZONE

Phoenix Wright: Ace Attorney

Staranwälte, Tricks und knifflige Prozesse – jetzt auf Deutsch!

Fakten

- 5 spannende Fälle
- 5. Fall exklusiv für DS
- Deutsche Lokalisation
- Remake des GBA-Originals

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Weniger als ein Jahr ist vergangen, seit Phoenix Wright auf dem DS das erste Mal Einspruch erheben durfte, und schon wird der Fall ein zweites Mal aufgerollt. Aber das ist auch zwingend notwendig, denn obwohl der Titel im europäischen Ausland schon erhältlich ist, liegen mittlerweile Beweise vor, dass Nintendo dem Titel pünktlich zu Weihnachten eine deutsche Synchronisation beschert und allen Adventure-Fans endlich eine der spannendsten Gerichtssimulationen liefert.

GROSSE HAIE, KLEINE FISCHE!

Ihr startet als junger Staranwalt Phoenix Wright in der kleinen Kanzlei Fey & Partner und versinkt schon bald in einem undurchsichtigen Sumpf aus Intrigen, Korruption und gefälschten Beweisen. Aber mit dem Stylus in der Hand seid ihr den Mördern und ihren Komplizen auf der Spur – ihr untersucht Tatorte, sammelt wertvolles Beweismaterial und befragt Zeugen im Multiple-Choice-Verfahren. Auch wenn Mord eine ernste Sache ist, sprüht *Phoenix Wright* dank der klischeehaften Charaktere und witzigen Dialoge nur so vor Humor. Durch die deutsche Übersetzung kommen jetzt erstmals auch nicht des Englischen mächtige Adventure-Fans in den Genuss der zahlreichen Gags, obwohl nicht jeder Witz so gut zündet wie im Original. Habt ihr alle Zeugen befragt und alle Indizien gesammelt, geht es in den Gerichtssaal. Während euer Mandant um seine Freiheit bangt, bleibt ihr cool und findet in den Zeugenaussagen kleine Widersprüche, aufgrund derer ihr im Kreuzverhör im wahrsten Sinne des Wortes „Einspruch" rufen dürft, denn auch das Mikrofon wird unterstützt. In insgesamt fünf Fällen, die einen faszinierenden dramaturgischen Bogen spannen, lebt das klassische Adventure wieder auf – knifflige Rätsel, eine spannende Story und witzige Charaktere fesseln nicht nur angehende Juristen wochenlang an den DS. ■

» Die witzigen Dialoge sprühen nur so vor Humor. «

SASCHA DOWIDAT
ist schon längst Staranwalt.

Phoenix Wright gehört für mich zu den fesselndsten Titeln für den DS. Angefangen bei den klischeehaften Charakteren über die kniffligen Rätsel bis hin zum grandiosen Plot ist die Karriere als Anwalt sehr faszinierend, auch wenn durch die deutsche Übersetzung einige Gags minimal leiden.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Another Code, T.C.: Under the Knife

- Fünf umfangreiche Mordfälle
- Humorvolle Comic-Präsentation
- Fantastisches Skript der Story
- Geradliniges Gameplay

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 67% SOUND 79%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **85%**

Geniales Adventure mit fantastischer Story und skurrilen Charakteren – spannend bis zum Schluss!

Jagdfieber

Bär und Hirsch überzeugen durch Teamwork!

Sobald ein neuer Streifen die Kinokassen stürmt, können Videospieler kurz darauf mit einer Filmumsetzung rechnen. Traurig: Ein Großteil dieser Adaptionen geht in die Hose. Erfreulicherweise stellt Ubisofts *Jagdfieber* für den Nintendo DS eine Ausnahme dar. Ihr geleitet Grizzlybär Boog und den dickköpfigen Hirsch Elliott durch abwechslungsreich inszenierte Levels, in denen ihr euer Geschick und eure Cleverness unter Beweis stellen müsst. Der Titel birgt enorm viele Rätsel, oftmals nur lösbar durch das Zusammenspiel der beiden Hauptfiguren. Und genau an dieser Stelle beinhaltet *Jagdfieber* ein unerwartet großes Potenzial. Wer sich noch an *Starfox Adventures* vom GameCube erinnert, kann erstaunlich viele Parallelen zwischen Fox und Tricky herstellen. Unterm Strich liefert Ubisoft witzige Jump&Run-Kost mit starken Ansätzen ab. Lediglich die auf Dauer entstehende Eintönigkeit dämpft den Spielspaß geringfügig. Aber mit etwas Feinschliff ist beim nächsten Mal vielleicht sogar ein Hitstempel drin! **(fk/ck)**

TEST
JAGDFIEBER

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubisoft Montréal
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	2. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.ubi.com
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 80% SOUND 77%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **81%**

Ubisofts tierisches Duo bringt definitiv die richtigen Ansätze. Weiter so!

SPEICHERPUNKT Toiletten dienen witzigerweise als Checkpoint. BILD: N-ZONE

Fakten

- Zwei steuerbare Hauptfiguren
- Basiert auf der Filmvorlage
- Beinhaltet regelmäßige Minispieleinlagen
- Mit vielen Charakteren aus dem Kinostreifen

GEMÜTLICHKEIT? Der dickbäuchige Boog benötigt Hilfe beim Klettern. BILD: N-ZONE

Star Wars Lethal Alliance

Kooperation ist der Schlüssel zum Sieg!

Momentan herrscht anscheinend Paarungszeit bei Ubisoft. Neben *Jagdfieber* setzt auch *Lethal Alliance* voll auf Duo-Gameplay und vereint zwei eigenständige Charaktere zum vernichtenden Dream-Team. Allerdings erreicht der Titel weder technisch noch atmosphärisch irgendwelche Höhen oder Tiefen, sondern etabliert sich im passablen Mittelfeld der DS-Software. Die Grafik beschränkt sich auf Durchschnittsmaße, während der Sound Achterbahn fährt – erstklassige *Star Wars*-Melodien werden durch die Effekte zunichte gemacht, welche einer Windows-98-Fehlermeldung gleichen. Ihr lauft in der Rolle von Rianna Saren und dem Droiden Zeeo durch die weitläufigen Levels und schießt auf alles, was sich bewegt. Der recht lineare Spielverlauf ist gespickt mit kleineren Touchscreen-Rätseln und Action-Sequenzen. Allerdings krankt der Titel an seiner lieblosen Umsetzung in Form von anspruchslosen Dialogen und unausgereiftem Leveldesign. Leidenschaftliche Sternenkrieger werden jedoch ihren Spaß daran haben. **(fk/ck)**

TEST
SW LETHAL ALLIANCE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montréal
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.ubi.com
Alternativen:	Star Wars: Die klass. Trilogie

WERTUNG STEUERUNG 66% GRAFIK 70% SOUND 60%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **73%**

Vollwertige Star-Wars-Action mit allem, was dazugehört – inklusive Kritkpunkten

SIMPEL Sturmtruppen geben schon nach wenigen Treffern den Löffel ab. BILD: N-ZONE

Fakten

- Zwei Charaktere verfügbar
- Spielt zwischen Episode III und IV
- Erscheint nicht auf stationären Konsolen

SCHOCK Die beweglichen Strombarrieren können ganz schön wehtun. BILD: N-ZONE

Tomb Raider Legend

Schatzsuche mit vielen Fallen und Tücken

Auf der Suche nach antiken Schätzen geleitet ihr *Tomb Raider*-Legende Lara Croft durch die verschiedensten Höhlen, Tempel und Labyrinthe. Es gilt, einen sagenumwobenen Schatz zu finden, der als „Mächtigste Waffe der Welt" definiert wird. Klar, dass besagtes Objekt nicht in die falschen Hände geraten sollte. Aus diesem Grund nehmt ihr Kurs auf abgelegene Teile der Welt wie Nepal, Ghana oder Peru. Die meiste Zeit verbringt ihr damit, an Lianen oder Klippen entlangzuhangeln. Hin und wieder kreuzen ein paar böse Jungs euren Weg, die ihr bei gezückter Waffe per Klick auf den Touchscreen eliminieren könnt. Nett, aber in der Praxis sowohl hektisch als auch unkomfortabel. Zudem will sich die Atmosphäre nicht so richtig entfalten, was nicht zuletzt am undurchdachten Levelaufbau liegt. Sprung- und Kletterpassagen wirken beispielsweise sehr anspruchslos. Wer einen DS besitzt und an *Tomb Raider Legend* nicht vorbeikommt, ist mit der Game-Boy-Version (minimal) besser beraten. Alle anderen investieren die vierzig Euronen in die Alternativen. **(fk/ck)**

TEST
TOMB RAIDER LEGEND

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	3. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.tombraider.de
Alternativen:	Castlevania: Dawn of Sorrow

WERTUNG — Steuerung 74% Grafik 76% Sound 72%

MULTIPLAYER: —
SINGLEPLAYER: 69%

Tomb Raider-Fans sollten möglichst auf die stationären Versionen zurückgreifen.

Fakten
- Erscheint auf allen Plattformen
- Siebter Teil der Serie
- Missionen rund um den Globus

GEBALLER Standard-Bewaffnung ist Pflicht! BILD: N-ZONE

Eragon

Vivendi brütet was aus ...

In der Rolle des 15-jährigen Eragon spielt ihr die Geschehnisse des gleichnamigen Kinofilms nach. Auf der Jagd nach etwas gebraten Essbarem findet der Protagonist einen Stein, der sich im späteren Spielverlauf als Drachenei entpuppt. Daraus schlüpft unerwarteterweise (!) ein Drache, der euch für den Rest der Geschichte als seinen Drachenreiter anerkennt. Neben der Hauptstory bietet das Spiel vor allem in Städten viele kleinere Nebenquests, die sich deutlich von *Zelda* inspiriert zeigen. Mal sammelt ihr Gegenstände ein, mal müsst ihr einen bestimmten Ort innerhalb eines Zeitlimits erreichen. Allerdings wirkt dieser Aspekt sehr aufgesetzt und verleiht nicht die spielerische Tiefe, welche eine *Zelda*-Sidequest bietet. In Wäldern und weiten Steppen trefft ihr auf Feinde wie Orks oder Wölfe. Bewaffnet mit Pfeil und Bogen sowie einem Dolch könnt ihr euren Gegnern den Garaus machen. Technisch präsentiert sich der Titel recht gut. Die Grafik passt, der Sound ebenfalls. *Eragon* bietet reine, sehr lineare Adventure-Kost, die vor allem für Anhänger des Genres einen Blick wert ist. **(fk/ck)**

TEST
ERAGON

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal Games
Entwickler:	Amaze
USK-Freigabe:	Noch nicht geprüft
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	November 2006
Spieler:	1
Web:	www.eragongame.com
Alternativen:	Lostmagic

WERTUNG — Steuerung 80% Grafik 82% Sound 79%

MULTIPLAYER: —
SINGLEPLAYER: 74%

Reinrassiges, solides Adventure. Nicht mehr und nicht weniger.

Fakten
- basiert auf Filmvorlage
- nutzt viele Touchscreen-Features
- bietet Lock On-System, bekannt aus Metroid und Zelda

UNGLEICH Zwei gegen einen? Kein Problem ... BILD: N-ZONE

LANDLEBEN In der Stadt und auf dem Land geht es verhältnismäßig ruhig zu. BILD: N-ZONE

Tony Hawk's Downhill Jam

oder „Metropolitan Street Skater"?

87% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Ständig mit dem Skateboard in irgendwelchen Metropolen herumzugurken, das wird selbst dem besten Skater der Welt irgendwann zu öde. Jetzt verschlägt es Tony Hawk und weitere Skater, die ihr im Editor selbst kreieren dürft, an sechs Schauplätzen wie Rio de Janeiro, Edinburgh oder dem Kilimandscharo in rasante Pistenabfahrten, bei denen es mehr auf das richtige Kurvenschneiden als auf halsbrecherische Tricks ankommt. *Downhill Jam* setzt dabei auf dieselbe flotte 3D-Cel-Shading-Engine, die bereits in der letztjährigen Skate-Episode *Tony Hawk's American Sk8land* zum Einsatz kam. Neben den 15 lizenzierten Punk-Tracks (u. a. von Lagwagon) bestechen auch die Fülle an Spielmodi sowie der Online-Modus, der noch umfangreicher ist als im Vorgänger. Eine saubere Handheld-Umsetzung, die sich noch dazu richtig gut spielt! **(ck)**

TOON-TONY Die Comic-Grafik steht den Skatern klasse. BILD: N-ZONE

TEST
T.H.'S DOWNHILL JAM

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	8. November 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.downhill-jam.com
Alternativen:	T.H.'s American Sk8land

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 82% SOUND 86%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **87%**

Rasante Pistenabfahrt mit cooler Mucke, ruckelfreier Grafik und massenweise Spielmodi!

Biene Maja Klatschmohnwiese in Gefahr

Deutscher Honig ist am besten!

Wer in letzter Minute ein Weihnachtsgeschenk fürs Brüderchen oder Schwesterchen sucht, liegt hier genau richtig: Wahlweise als Maja oder Willi hüpft und fliegt ihr durch weitläufige Levels in fünf Welten, macht Gegnern durch einen Sprung auf den Kopf den Garaus und sorgt dafür, dass eure verschollenen Freunde wieder auftauchen. Für erfahrene Spieler ist der Durchmarsch trotz verwinkelter Levelkomplexe zwar keine Herausforderung, aber junge Spieler werden an DS-exklusiven Features wie dem Malbuch und drei Minispielen auf jeden Fall Gefallen finden. Die ansonsten weitgehend inhaltsgleiche Game-Boy-Version ist ebenfalls pünktlich zum Weihnachtsfest erhältlich. **(ck)**

TRAUMDUO Ob ihr Maja oder Willi spielt, entscheidet ihr! BILD: N-ZONE

TEST
BIENE MAJA

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Independent Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	30. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.midway.com
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 69% SOUND 75%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **78%**

Honigsüßes Jump & Run für junge Spieler – Hardcore-Zocker bleiben bei Mario.

Asterix & Obelix XXL 2 Mission Wifix

Römer versus Gallier, Folge 1.723

Miraculix scheint das gallische Dorf an Cäsar verraten zu haben. Klar, dass da etwas nicht stimmen kann. Dies vermuten auch Asterix und Obelix und begeben sich mitsamt einem römischen Verräter auf die Suche nach ihrem Druiden. Hierbei meistern sie simple Levels, die oftmals nach demselben Schema gestrickt sind und wenig Abwechslung bieten. Selbstverständlich darf man sich nach Lust und Laune an den Römern austoben. Die Steuerung ist einfach und gestaltet das Verprügeln besagter Legionäre recht spaßig. Optisch und akustisch geht der Titel in Ordnung. Bleibt nur noch zu sagen, dass *Mission Wifix* fast ausschließlich auf Jump&Run- oder Asterix-Fans ausgerichtet ist. **(fk)**

SANDSACK Das Hobby eines jeden Galliers: Römer verhauen. BILD: N-ZONE

TEST
ASTERIX & OBELIX XXL 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Mistic Software
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	16. November 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Jagdfieber

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 78% SOUND 75%

MULTIPLAYER **73%** SINGLEPLAYER **73%**

Ordentliche Tracht Prügel für die Römer, an der sich Jump&Run-Fans erfreuen dürften.

Die Sims 2: Haustiere

Stylus wird zur Fellbürste

Zu Beginn des Spieles designt ihr wie gewohnt euren eigenen Sim, hinterher könnt ihr dessen pelzigen Mitbewohner erschaffen. Rasse, Abstammung, Fell und Körperbau sind frei konfigurierbar und verhelfen euch zu einem absolut individuellen Haustier. Passenderweise ergreift ihr den Beruf des Tierarztes und behandelt die Schützlinge eurer Mitmenschen nach bestem Wissen und Gewissen, sodass sich euer Ruf verbessert und die Kasse klingelt. Dabei wird in sämtlichen Spielelementen der Touchscreen voll ausgereizt. Dieser dient trotz der etwas ungünstigen Handhabung als primäres Eingabegerät. Technisch gibt es nix zu meckern – man sieht und hört, was man sehen und hören muss, mehr aber auch nicht. Wer neben dem typischen *Sims*-Gameplay dem Knuddeleffekt der Haustiere etwas abgewinnen kann, ist bestens beraten. **(fk)**

ZAHM Durch Streicheleinheiten beruhigt ihr euer Tier. BILD: N-ZONE

TEST
DIE SIMS 2: HAUSTIERE

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	9. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.diesims2.de
Alternativen:	Die Sims 2

WERTUNG STEUERUNG 87% GRAFIK 80% SOUND 78%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **81%**

Sims-Gameplay, angereichert mit Haustier-Aspekt – wer beides mag, ist hier goldrichtig.

Crash Boom Bang!

Mario-Party-Klon versinkt im Chaos

Beutelratte Crash nimmt mitsamt Sippe an einem von Bösewicht Vicomte veranstalteten Wettbewerb teil, in dem er unwissentlich den sogenannten Machtstein einer antiken Stadt ausfindig machen soll. Unpassenderweise verläuft die Suche nach besagtem Klunker nicht in bekannter Jump&Run-Manier, sondern auf Spielbrettern. Hier setzt ihr Items ein, um die Konkurrenz zu behindern oder nehmt an kleineren Minispielen teil. Das Prinzip zeigt sich deutlich von Nintendos *Mario Party*-Reihe inspiriert, kann aber in Sachen Spieltiefe nicht ansatzweise mithalten. In technischer Hinsicht erwartet euch weder ein Augen- noch ein Ohrenschmaus. Wirklicher Spielspaß entfaltet sich zudem kaum, was nicht zuletzt an der mit Brachialgewalt durchgesetzten „Benutz' gefälligst den Touchscreen oder stirb!"-Einstellung liegt. **(fk)**

NERVIG Während des Spiels ereilen euch störende CPU-Messages. BILD: N-ZONE

TEST
CRASH BOOM BANG!

Genre:	Action
Hersteller:	Dimps
Entwickler:	Vivendi Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.sierra.com
Alternativen:	Mario Party

WERTUNG (Steuerung / Grafik / Sound): 58% / 72% / 71%

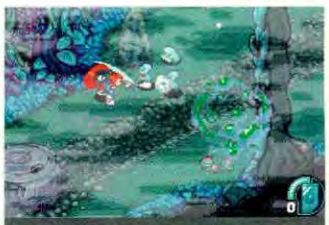
MULTIPLAYER: 62% SINGLEPLAYER: 59%

Belangloses Knöpfchengedrücke mit ordentlicher Grafik, aber ohne jeglichen Reiz.

Scurge Hive

Jenosa Arma – Konkurenz für Samus Aran?

Wer den GBA-Hit *Metroid Fusion* schon immer mal aus isometrischer Perspektive und ohne besondere spielerische Höhen bewundern wollte, hat jetzt die Möglichkeit dazu! Kopfgeldjägerin Jenosa Arma geht – begleitet von einem Hilfscomputer namens Magellan und ausgerüstet mit einem Kampfanzug samt Waffenhandschuh – auf die Jagd nach der neu entdeckten, todbringenden, parasitären Scurge-Lebensform. Alles schon mal gehört? Ihr durchstreift 2D-Levels und eliminiert dabei zahlreiche Gegner, welche mit dem Scurge-Virus infiziert wurden. Hin und wieder gibt euch Magellan hilfreiche Tipps und sorgt dafür, dass ihr den richtigen Weg einschlagt. Skandalös: Sowohl technisch als auch spielerisch ist *Scurge Hive* nahezu identisch mit der gleichnamigen GBA-Version! **(fk)**



WAFFENARM Kennen wir das nicht irgendwoher? BILD: N-ZONE

TEST
SCURGE HIVE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Orbital Media
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	13. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.orbitalmedia.com
Alternativen:	–

WERTUNG (Steuerung / Grafik / Sound): 60% / 52% / 67%

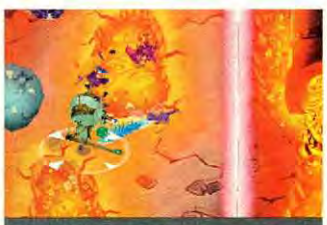
MULTIPLAYER: — SINGLEPLAYER: 69%

Sowohl technisch als auch spielerisch fast identisch zur GB-Version – Frechheit!

The Legend of Spyro: A New Beginning

Kleiner Drache ganz groß

Der kleine Drache Spyro beglückt Anhänger der Serie mit einem rundum gelungenen Auftritt. Auf der Suche nach seiner ursprünglichen Heimat befreit der schuppige Feuerspucker seine Verwandschaft aus den Klauen des finsteren Drachens Cynder. Unterstützt wird er mehr oder weniger von Großmaul Sparx, der euch zu Beginn des Spieles durch ein kleines Tutorial geleitet. Die weitläufigen Levels werden von passenden Musikstücken begleitet und ordentlicher Grafik inszeniert. Sehr positiv fallen die aufwendigen Zwischensequenzen mit Sprachausgabe auf. Allerdings mangelt es dem Spiel an einem durchdachten Steuerschema, für das man nicht mehr als zwei Hände braucht. Spyro-Veteranen können blind zuschlagen. **(fk)**



TIEFGEKÜHLT Später erlernt Spyro das Einfrieren der Gegner. BILD: N-ZONE

TEST
THE LEGEND OF SPYRO...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Amaze Entertainment
Entwickler:	Vivendi Games
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.amazeentertainment.com
Alternativen:	Spyro: Shadow Legacy

WERTUNG (Steuerung / Grafik / Sound): 67% / 83% / 79%

MULTIPLAYER: — SINGLEPLAYER: 79%

Reinrassiges Action-Adventure, das primär eine jüngere Zielgruppe anpeilt.

SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe

Klein, gelb, schwammig!

Auch auf dem Nintendo DS treibt der durchgeknallte SpongeBob sein Unwesen. Genau wie in der Game-Boy-Version handelt die Geschichte von den träumenden Bewohnern Bikini Bottoms. Ihr steuert die Charaktere durch unterschiedliche Levels, welche jedoch ohne Probleme grafisch auch auf dem GBA zu realisieren gewesen wären. Punktabzug! Die Steuerung gestaltet sich im wahrsten Sinne des Wortes „schwammig". Anstatt SpongeBob mit dem Stylus durch 2D-Levels zu lotsen, hätte eine Tastensteuerung Abhilfe schaffen können. Auch, wenn der Titel nicht mehr als ein Durchschnittsspiel ist, begeistern dürfte er jüngere Spieler oder SpongeBob-Fans auf alle Fälle. **(fk)**

KURBEL Per Stylus kurbelt ihr die Tür auf. BILD: N-ZONE

TEST
SPONGE BOB...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nick Games
Entwickler:	THQ
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	3. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.com
Alternativen:	New Super Mario Brros

WERTUNG (Steuerung / Grafik / Sound): 47% / 50% / 58%

MULTIPLAYER: — SINGLEPLAYER: 63%

Durchschnittliches Hüpfspiel mit SpongeBob-Charme, mehr nicht.

Bionicle Heroes

Lego mit Ego

Im Gegensatz zu den *Bionicle Heroes*-Versionen für alle anderen Konsolen erlebt ihr die Geschehnisse um Voya Nui auf dem DS in der Ego-Perspektive. Die Steuerung ist fast identisch mit der Tastenbelegung in *Metroid Prime Hunters*, spielt sich jedoch etwas ruckeliger. Ihr lauft durch große, hin und wieder aufwendig gestaltete Levels, die sich in sechs unterschiedliche Themen unterteilen. Begleitet werden die stilvollen Areale von passender, aber unspektakulärer Musik. Spielerisch bietet der Titel vollwertige, auf Legosteinen basierende Ballerkost. Die Präzision der Zusatzwaffen lässt stark zu wünschen übrig, was dem Spieler den einen oder anderen Frustmoment beschert. Unterm Strich jedoch eine solide Leistung, deren Qualität die sich ab und zu im gelungenen Leveldesign widerspiegelt und vor allem Lego-Fans ansprechen sollte. **(fk)**

STILVOLL Man beachte das Leveldesign im Hintergrund! BILD: N-ZONE

TEST
BIONICLE HEROES

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.bionicleheroes.com
Alternativen:	Metroid Prime Hunters

WERTUNG — Steuerung 79% — Grafik 83% — Sound 74%

MULTIPLAYER: —

SINGLEPLAYER: 75%

Ordentliches Action-Adventure mit schickem Leveldesign. Bionicle-Fans greifen zu.

Rafa Nadal Tennis

Macht den Stylus zum Tennisschläger!

Mit *Rafa Nadal Tennis* liefert Codemasters das erste reinrassige Tennisspiel für den DS ab. Es gibt vier unterschiedliche Modi, darunter „Schnelles Match", „Karrieremodus", „Tennisschule" und eine Mehrspielervariante, in der ihr mit bis zu drei Freunden ein Doppel bestreiten könnt. Positiv fällt auf, dass hierbei nur eine Cartridge benötigt wird. Zur Auswahl stehen euch zwei verschiedene Steuerungsformen: traditionelles Knöpfchendrücken oder per Stylus und Touchscreen. Letzteres gestaltet sich in der Praxis leider etwas unpräzise. Im Karrieremodus tretet ihr auf unterschiedlichen Courts gegen andere Tennisprofis an und schaltet ab und zu einige Extras frei. Technisch hält sich der Titel recht passabel, am Spielrealismus hätte noch gefeilt werden müssen. Wer ein Faible für Tennis hat, ist mit *Rafa Nadal* bestens beraten. **(fk)**

REALISMUS Die Charaktermodelle sind gut animiert. BILD: N-ZONE

TEST
RAFA NADAL TENNIS

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Virtual Toys
USK-Freigabe:	Keine Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	Touch Golf: Birdie Challenge

WERTUNG — Steuerung 72% — Grafik 78% — Sound 68%

MULTIPLAYER: 78%

SINGLEPLAYER: 72%

Tennis-Premiere auf dem DS – Sport-Fans können mit diesem Spiel nichts falsch machen.

Sudokumaniacs

Sudoku-Spiel verfehlt sein Ziel

Ziel eines *Sudoku*-Spieles ist es, in den horizontalen und vertikalen 9er-Reihen sowie den insgesamt neun 3x3-Kästen die Zahlen 1 bis 9 einzutragen, ohne dass eine Ziffer doppelt vorkommt. Es ist eine Kunst, aus diesem einfachen, süchtig machenden Spielprinzip, kombiniert mit den Fähigkeiten des DS, ein derart miserables Stück Software zu basteln. Die Puzzles werden per Zufallsgenerator erstellt, was zur Folge hat, dass es kein klares Lösungsmuster gibt. Der Multiplayermodus und die vereinfachte 2x2-Variante versagen komplett. Felder markieren à la *Gehirn-Jogging* kann man nicht. Die Steuerung ist unkomfortabel, Touchscreen-Features gibt es kaum, Grafik und Sound unterfordern den DS. Spielspaß sucht man in den sinnlosen Rätseln vergebens. Fazit: Ziel verfehlt. Sudoku-Freunde greifen zu *Dr. Kawashima*! **(fk)**

SINNLOS Die 2x2-Variante folgt keinem Spielprinzip. BILD: N-ZONE

TEST
SUDOKUMANIACS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Zoo Digital
Entwickler:	Frontline Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.zoodigitalpublishing.com
Alternativen:	Gehirn-Jogging

WERTUNG — Steuerung 17% — Grafik 39% — Sound 52%

MULTIPLAYER: 7%

SINGLEPLAYER: 8%

Tief Luft holen, Augen schließen, dran vorbeigehen, aufatmen!

Micro Machines v4

Rückkehr der Spielzeugautos

In *Micro Machines v4* fahrt ihr mit kleinen Spielzeugautos durch die eigene Wohnung. Die Rennstrecken stellen hierbei diverse Möbelstücke und Wohnungsteile dar. So kurvt ihr das eine oder andere Mal über Mamas heiß geliebten Elektroherd oder dreht eure Runden auf Papas Billardtisch. Ziel ist es, eure Entfernung auf den gegnerischen Boliden auszubauen. Dadurch kassiert ihr Punkte und wer zum Schluss führt, geht als Sieger hervor. Schick und abwechslungsreich inszeniert wurden auch die Miniaturvehikel, die in Massen freigeschaltet werden können. Technisch geht der Titel in Ordnung, spielerisch wird man nach einiger Zeit vom witzigen, aber eintönigen Spielprinzip die Nase voll haben. Ein nettes Game für zwischendurch, echte Funracer greifen jedoch ohne Zögern zur Nintendo-DS-Rennspiel-Referenz *Mario Kart DS*. **(fk)**

WAFFEN Mit einem Schocker zieht ihr eurem Gegner Energie ab. BILD: N-ZONE

TEST
MICRO MACHINES V4

Genre:	Funracer
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.codemasters.de
Alternativen:	Mario Kart DS

WERTUNG — Steuerung 71% — Grafik 64% — Sound 68%

MULTIPLAYER: —

SINGLEPLAYER: 69%

Witzig animierter und chaotischer Funracer ohne großen Motivationsfaktor

Tomb Raider Legend

Auf den Spuren von Indiana Jones …

Fakten

- Erscheint auf allen Plattformen
- Insgesamt siebter Teil
- Missionen rund um den Globus

BEKLOPPT Dieser Halunke schaut geradewegs an euch vorbei. BILD: N-ZONE

STORY Erzählt wird die Geschichte in comicartigen Standbildern. BILD: N-ZONE

Auf dem Game Boy verschlägt es Lara Croft in die abgelegensten Winkel der Welt. Ganz *Tomb Raider*-typisch steuert ihr die abenteuerlustige Hauptperson durch Tempel und Labyrinthe und eliminiert dabei zahlreiche Feinde, die sich euch in den Weg stellen. Allzu tiefgehend sind weder Story noch Atmosphäre – hier haben *Tomb Raider*-Spiele schon weitaus bessere Zeiten gesehen. Technisch ist der Titel solide umgesetzt worden. Grafik und Sound gehen in Ordnung, sind jedoch noch weit davon entfernt, Maßstäbe zu setzen. Im Gegensatz zur DS-Version benutzt ihr hier keinen Touchscreen zum Zielen und Schießen und die Tastenbelegung wirkt weniger überfrachtet, was für einen übersichtlicheren und zügigeren Spielfluss sorgt. Wenngleich das Game-Boy-Spiel eine minimal bessere Figur als sein DS-Pendant macht, so sei jedem Interessenten ans Herz gelegt, möglichst auf die stationären Plattformvertreter zurückzugreifen. Zweidimensional machen sowohl die Abenteuer als auch die Figur Laras nur halb so viel her wie in schickem 3D. **(fk)**

TEST
TOMB RAIDER LEGEND

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	3. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.tombraider.de
Alternativen:	Castlevania: DoS

WERTUNG — STEUERUNG 79% GRAFIK 75% SOUND 72%

MULTIPLAYER: —
SINGLEPLAYER: 71%

Halbgar servierter Tomb-Raider-Neuling, dem es ein bisschen an Spieltiefe mangelt

---

Fakten

- Fast identisch mit der DS-Version
- Über 65 verschiedene Lebensformen
- Mehr als 350 Areale

Scurge Hive

Metroid Fusion lässt grüßen!

RAUMSCHIFF Die ersten Begegnungen der dritten Art finden auf eurem Raumschiff statt. BILD: N-ZONE

UNPRAKTISCH Aus der isometrischen Perspektive sind Feinde schwer zu treffen. BILD: N-ZONE

Manche Spiele klauen so dreist von beliebten Genre-Vertretern, dass der Diebstahl einfach unfassbar ist. In Scurge Hive für den Game Boy wird die hübsche Kopfgeldjägerin Jenosa Arma von der galaktischen Konföderation entsandt, einem neu entdeckten Killervirus auf die Spur zu kommen und eventuelle Gefahren zu neutralisieren. Begleitet wird sie dabei von einem Hilfscomputer namens Magellan. Und so zieht ihr in der Rolle besagter Hauptdarstellerin in den Kampf gegen feindliche Organismen, ausgerüstet mit einem mechanischen Kampfanzug und einem aufrüstbaren Waffenhandschuh, aus dem ihr Feuersalven abgeben könnt. Das Spielgeschehen wird in isometrischer Perspektive dargestellt, was die Handhabung merklich erschwert. Grafik und Sound entsprechen mittlerem GBA-Niveau. Spielerisch bietet *Scurge Hive* weitestgehend unspektakuläre, lineare Action-Kost. Interessenten wird empfohlen, vor dem Kauf einen Blick auf *Metroid Fusion* zu werfen. Der Titel ist nicht nur technisch besser, sondern hat auch spielerisch deutlich mehr auf dem Kasten. **(fk)**

TEST
SCURGE HIVE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Orbital Media
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	13. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.orbitalmedia.com
Alternativen:	Metroid Fusion

WERTUNG — STEUERUNG 61% GRAFIK 74% SOUND 70%

MULTIPLAYER: —
SINGLEPLAYER: 70%

Metroid Fusion aus der Iso-Perspektive – mit anderen Worten: Scurge Hive

Bionicle Heroes

Bio-Siegel abgelehnt!

Die gefürchteten Piraka erobern die Insel Voya Nui. Nun liegt es an euch, in der Rolle der Toa jener Bedrohung Herr zu werden. Dazu dienen Waffen, Masken und neuerdings auch übersinnliche, telekinetische Kräfte. Dieser bedient ihr euch, um in den 6 Welten, welche in mehrere Levels unterteilt sind, ordentlich aufzuräumen. Spielerisch endet das Prinzip jedoch in gelangweiltem, dauerhaften Knöpfchengekloppe ohne wirklichen Sinn. Egal, wie viele Heerscharen von Bohrok, Rahkshi oder Visorak auch auftauchen mögen, mit einem dauerfeuernden Daumen bekommt ihr jede Situation in den Griff. Das ist nicht nur trivial, sondern auch unzeitgemäß. Grafisch macht der Titel eine solide Figur, was man vom Sound nicht behaupten kann. Wer mit *Bionicle* etwas anfangen kann, greift besser zum stationären Plattformvertreter. **(fk)**

GEMETZEL Die Gegnerflut nimmt kein Ende ... BILD: N-ZONE

TEST
BIONICLE HEROES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Dezember 2006
Spieler:	1
Web:	www.bionicleheroes.com
Alternativen:	Lego Bionicle: Matoran Adv.

WERTUNG Steuerung 65% Grafik 74% Sound 58%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **43%**

Belangloses Knöpfchengedrücke mit ordentlicher Grafik, aber ohne jeglichen Reiz.

SpongeBob Schwammkopf

Die Kreatur aus der Krossen Krabbe

Der Schwamm im Land der Träume

Der kleine gelbe Schwamm SpongeBob träumte schon immer von einem Führerschein samt fahrbarem Untersatz. Eines Nachts findet er sich in einem Traum wieder, in dem seine Wünsche Wirklichkeit werden. So geht es nicht nur ihm, sondern allen anderen Bewohnern von Bikini Bottom. Eure Aufgabe ist es, die bekannten Figuren aus der Cartoon-Serie durch die verrückten Abenteuer ihrer Träume zu geleiten. Die Steuerung ist optimal einfach ausgefallen, sodass auch die angepeilte Zielgruppe keine Probleme haben sollte. Auch Grafik und Sound passen wie die Faust aufs Auge. Spielerische Höhen erreicht der Titel zwar nicht, den Anfoderungen der jüngeren Spieler wird *SpongeBob* jedoch gerecht. **(fk)**

SANDWURM Hier gilt es, dem Riesenmonster auszuweichen. BILD: N-ZONE

TEST
SPONGEBOB SCHWAMMKOPF

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	3. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.com
Alternativen:	Schlacht um Bikini Bottom

WERTUNG Steuerung 76% Grafik 72% Sound 69%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **75%**

Nettes Hüpfspiel mit SpongeBob-Charme, das sich speziell auf jüngere Spieler fokussiert.

Need for Speed Carbon Own The City

Kein Spiel für Sonntagsfahrer.

So ein Unglück! Nach einem Unfall verliert der Hauptcharakter des Spiels sein Gedächtnis und muss nun herausfinden, wie sein Bruder zu Tode kommen konnte. Dafür gilt es, in der Straßenrennszene aufzusteigen und die Viertel der Stadt zu erobern. Die GBA-Version bietet zwar nicht das Gameplay und die Features der anderen Fassungen, kann aber dennoch gefallen. Schließlich ist die 3D-Grafik wirklich gelungen und bietet detailreiche Kurse und lizenzierte Automodelle. Die Raserei gestaltet sich herausfordernd und dank der Teammitglieder abwechslungsreich. Schade, dass es nur wenige Rennmodi gibt und einige Events recht frustrierend sind. Nach dem enttäuchenden *Cars* ist der Titel aber ein Segen. **(sst)**

SAUBER Für GBA-Verhältnisse ist die Grafik beeindruckend. BILD: N-ZONE

TEST
NFS CARBON: O.T.C.

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	9. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.needforspeed.de
Alternativen:	Top Gear Rally

WERTUNG Steuerung 70% Grafik 89% Sound 73%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **74%**

Der Titel beweist mal wieder: wo „Need for Speed" draufsteht, ist ein solides Spiel drin.

Dogz

Wer hat auf meinen Game Boy gesabbert?

Da Hunde ja des Menschen bester Freund sind, lässt Ubisoft gleich 18 digitale Fellknäuel auf euch los. Einen dieser Welpen nehmt ihr in euer Zuhause auf und versucht, die sprichwörtliche beste Freundschaft zu ihm aufzubauen. Dabei steuert ihr – ähnlich wie in *Harvest Moon* – eine Spielfigur im Anime-Stil und interagiert mit der Spielwelt und dem kleinen Hündchen. Nach und nach bringt man ihm Kommandos und Tricks bei und kümmert sich um Futter, Pflege und Auslauf. Als Ablenkung warten außerdem noch ein paar Minispiele. Das Spiel hat zwar durchaus seinen Reiz, doch will es offensichtlich den *Nintendogs*-Boom bedienen und das kann es einfach nicht. Als putzige Lebenssimulation mit Hund und ohne großen Tiefgang ist *Dogz* sicherlich eine Überlegung wert. Wer aber ein digitales Haustier sucht, kommt an *Nintendogs* für den Nintendo DS nicht vorbei. **(sst)**

UNTERRICHT Die wichtigsten Kommandos sollten sitzen. BILD: N-ZONE

TEST
DOGZ

Genre:	Simulation
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	MZO
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	16. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Nintendogs

WERTUNG Steuerung 80% Grafik 52% Sound 48%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **56%**

Als Lebenssimulation hätte der Titel Potenzial, als Nintendogs-Konkurrent keine Chance.

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Reservierungs-Panik

Welch ein Trubel! Schon Wochen vor dem Wii-Start suchen die Leute bereits wie verrückt nach Läden, die eine Wii-Reservierung anbieten. Weihnachten steht vor der Tür und Fernsehspots tun ein Übriges, jede Menge Bedarf – nicht nur bei Spielern – zu erzeugen, der das Angebot weit überschreiten wird. Viele der kleineren Geschäfte haben die Vorbestellungen bereits abgeschlossen, aber die meisten großen Elektronikmärkte sind noch unschlüssig, was sie tun sollen. Einige werden so wenige Konsolen bekommen, dass sie eine Verlosung durchführen müssen, um zu bestimmen, wer einen Wii kaufen darf. Andere werden zum Start die Wiis ausschließlich an die Vorbesteller verkaufen.

Konsolenstarts ziehen in Japan schnell Schlangen von hunderten Menschen an und da der Dezember recht kalt wird, versucht man, lieber jetzt eine Konsole zu reservieren, anstatt stundenlang in Kälte und Regen zu warten. Auf speziellen Webseiten tauscht man Informationen aus, welche Shops ihre Vorbestellungen begonnen haben, und diskutiert Taktiken, wo und wann man die besten Chancen hat. Dennoch werden viele Wii-Fans leer ausgehen und selbst die glücklichen Käufer dürften mit einer Knappheit an Spielen und Zubehör konfrontiert werden.

So wie es jetzt aussieht, kann ich mir kaum vorstellen, wie schlimm im Dezember sein wird, wenn jeder versucht, als Weihnachtsgeschenk eine Wii-Konsole zu besorgen.

NEWS-TICKER

ALLES GUTE, SHIGERU Am 16. November dieses Jahres feierte die Nintendo-Welt den 54. Geburtstag von Shigeru Miyamoto. Wie kein anderer bestimmte er den Erfolg der Spieleschmiede und wird uns hoffentlich noch viele Jahre mit seinen Meisterwerken beglücken. Herzlichen Glückwunsch!

BANDAI NAMCO LIEBT Wii Da sage noch einer, Nintendo fehlten die Drittthersteller. Der japanische Publisher Bandai Namco kündigte an, dass sich aktuell ganze 30 Titel für Wii in Planung befänden. Eine mehr als stattliche Zahl, die Wii eine grandiose Zukunft verspricht! Wir sind gespannt, was da auf uns wartet und wieviele Titel Europa erreichen.

Nintendo World 2006

Ein Besucheransturm zeigt die Wii-Liebe der Japaner.

- Die Nintendo World tourte durch die Großstädte Japans und hatte Wii im Gepäck.

In Osaka, der zweiten Station der Wii-Tour in Japan, standen bereits lange vor der Eröffnung tausende Neugieriger im kalten Regen. Nachdem man bereits an der ersten Station Probleme mit den vielen Besuchern hatte, wurde schließlich eine spezielle Warteschlange nur für *Zelda* eingerichtet, das zweifellos das begehrteste Spiel der Show war. Doch auch so waren die Wartezeiten lang – bis zu fünf Stunden –, sodass bereits um 11 Uhr der Einlass geschlossen wurde, da ohnehin nur bis 16 Uhr geöffnet war. Es mussten sogar Leute weggeschickt werden, da sie es nicht innerhalb der Zeit hineingeschafft hätten. Insgesamt wurden bei den ersten beiden Veranstaltungen etwa 18.000 Besucher gezählt.

Jedes der über 40 Wii-Spiele zog Wartezeiten zwischen 30 und 60 Minuten mit sich, während die beliebteren Spiele wie *Red Steel*, *Super Mario Galaxy* und *Dragon Quest Swords* über zwei Stunden Geduld verlangten. Etwa ein Viertel der Fläche war *Wii Sports* gewidmet, wo man Tennis, Baseball, Bowling sowie Golf und Boxen probieren konnte. Dazu demonstrierten auf der Hauptbühne professionelle Sportler, wie man den Controller für die besten Ergebnisse nutzen sollte.

Das zweite große Spiel der Show war *Pokémon Battle Revolution*, von dem es Ein- und Mehrspieler-Demos gab. Wer die ein bis zwei Stunden Wartezeit nicht ertragen wollte, konnte immerhin einem Bühnenevent beiwohnen, bei dem zufällig Teilnehmer aus dem Publikum gewählt wurden. Zwischen den Kämpfen wurden die neuesten Features des Titels erklärt.

Die Nintendo World 2006 bot mehr als nur Spiele, da der Wii-Living-Bereich demonstrierte, wie man Miis und den Foto-Channel nutzt. Diese Features durften von den Besuchern auch ausführlich getestet werden. **(wh/sst)**

DICHT GEPACKT Das ist nur ein Bruchteil der wartenden Besucher! BILD: N-ZONE

MATCHBALL Wii Sports gibt's in Japan nicht im Bundle. Grund genug für ein Probespiel. BILD: N-ZONE

BENEIDENSWERT Einige glückliche Besucher durften Pokémon Battle Revolution antesten. BILD: N-ZONE

Das Wii-Launch-Tagebuch

Wir beschreiben den US-Start vom 19. November

Unser US-Korrespondent wartete eine Nacht auf Wii. Hier sein Bericht.

Was tun, wenn man keine Wii vorbestellen kann, doch die Kollegen in Deutschland gerne eine in der Redaktion hätten? Ganz einfach: Schlange stehen. Lange. Vor einem Laden in San Francisco, der hoffentlich genug Systeme hat. Ein erster Stopp gegen 17 Uhr beim Best Buy: Ein paar Unverdrossene kampieren mit Zelt und Campingmöbeln vor dem Eingang des noch geöffneten Geschäfts. Ich erfahre: Es gibt 160 Konsolen, gute Chancen! Zurück nach Hause, von dort dann um 1:45 Uhr nachts mit Campingstuhl, Decke, Schal und Mütze in den Bus gestiegen und gegen 2 Uhr am Ende der Schlange Platz genommen. 30 Minuten später kommt ein Mitwartender mit einem leeren Pizzakarton – nicht, um andere Wartende zu ärgern, sondern um darin Namen und Platznummer jedes Wartenden zu notieren, damit sich später niemand frech vordrängelt. Die Stunden verstreichen nur langsam, es ist kühl und von See weht eine kühle Brise. Gegen 4 Uhr bekomme ich Gesellschaft: Ich bin nun nicht mehr der Letzte in der Schlange. Eine Stunde später diskutiere ich mit einem angetrunkenen Camper über amerikanische Politik und das Wahlrecht. Da sage mal noch einer, Videospiele machen dumm. Etwa um halb 7 wird es hell. Zeit wird's, denn mir ist kalt und meinem GBA SP geht so langsam der Saft aus. Obendrein fragen wir uns besorgt, ob wir wirklich noch eine Konsole bekommen werden. Kurz vor 8 bringt jemand einen Karton voller Donuts. „Die sind bestimmt vergiftet", lacht ein Kollege, doch ich bin wirklich hungrig und schnappe mir einen. Dann, 15 Minuten später, heißt es aufatmen. Ich und meine Nebenmänner halten einen Coupon in der Hand. Meiner trägt die Nummer 86. Erleichterung, Menschen umarmen sich und schlagen sich gegenseitig in die Hände. Gegen Viertel vor 10 betrete ich mit meinen vier Schlangennachbarn den Laden, warte erneut in einer kleinen Schlange und komme eine halbe Stunde später mit Wii und vielen Spielen wieder heraus. Nun nur noch heil nach Hause kommen und nicht von Dieben überfallen werden. **(ra)**

Samstag, 10:00 Uhr: Hier entsteht gleich, 24 Stunden vor Verkaufsstart, die Wii-Warteschlange. BILD: N-ZONE

Sonntag, 6:25 Uhr: Morgendämmerung. Noch dreieinhalb Stunden bis zur Ladenöffnung. BILD: N-ZONE

Sonntag, 7:29 Uhr: Der N-ZONE-US-Korrespondent macht eifrig Notizen für den Launch-Report. BILD: N-ZONE

Sonntag, 8:14 Uhr: Begeisterung! Wir dürfen gleich eines von 100 Wii-Systemen kaufen! BILD: N-ZONE

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Gedanken zur PS3

Ich gestehe: Trotz aller Nintendo-Begeisterung konnte ich der Versuchung nicht widerstehen, mir den zwei Tage vor dem Wii-Verkaufsstart stattfindenden PlayStation-3-Launch-Event in San Francisco anzuschauen. Im und um den PlayStation-Laden in der Innenstadt hatten sich schon 40 Stunden vor Verkaufsstart die ersten Fans angestellt, um auch bestimmt eine der wenigen ausgelieferten Konsolen zu bekommen. Doch gerade mal 750 Konsolen gab es am Ende des Tages – eine für jeden 1.000. Einwohner der Stadt. Und würdet ihr wie viele der Wartenden 40 Stunden in der Schlange stehen, nur um dann eure PlayStation 3 auf eBay zu verkaufen? Wohl kaum – ihr würdet genauso wie ich heiß auf die neuesten Spiele sein. Der Haken ist nur: Da gibt es nicht so viele. Klar, neben all den Multiplattformtiteln sehen die Sony-Eigenentwicklungen *NBA 07* (Basketball), *Resistance: Fall of Man* (3D-Shooter) und *Genji: Days of the Blade* (Action-Adventure) toll aus und spielen sich genauso prächtig. Doch sind das wirklich neue Spielideen? Da freue ich mich persönlich mehr über die Wii-Konsole, denn hier gibt es endlich mal wieder etwas ganz Neues – ich sage nur Remote- und Nunchuck-Controller. Da mögen alle Grafikexperten lästern, dass PS3 und Xbox 360 mit echter HD-Auflösung arbeiten – wie war das noch gleich mit der PSP und dem DS? Bei dem Duell hätte anfangs auch niemand geahnt, dass der DS ein solcher Hit werden und die PSP so spärlich mit echten Softwarekrachern versorgt werden würde. Tolle Grafik ist nun mal nicht alles.

NEWS-TICKER

BESTSELLER Gute Frage bei jedem Verkaufsstart eines Videospielsystems: Welche Spiele soll man kaufen? Die Fachhandelskette GameStop mit knapp 3.700 Geschäften in den USA meldete, dass die erfolgreichsten Starttitel *The Legend of Zelda: Twilight Princess* und *Red Steel* waren. PlayStation-3-Käufer nahmen am häufigsten *Resistance: Fall of Man* und *Madden NFL 2007* mit.

DS Lite Carrying Case

Die perfekte Tasche für euren DS Lite!

Bigben versorgt Nintendo-Fans weiterhin mit lizenziertem Gamer-Zubehör. Diesmal stellen wir euch das edle Nintendo DS Lite Carrying Case vor, das in zwei Designs erhältlich ist. Auch qualitativ macht das Täschchen einen sehr guten Eindruck: Material und Verarbeitung sind überdurchschnittlich gut und schützen euren DS Lite vor Kratzern oder anderen Schäden. Im Inneren findet sich eine Kunststoffhalterung, unter die ihr den DS Lite schiebt und dann immer noch spielen könnt, ohne das Handheld auspacken zu müssen. Auf der Rückseite ist außerdem noch Platz für eure Spiele. ■

TEST

NDS LITE CARRYING CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Gut

- Gute Verarbeitung
- Nintendo-Lizenz
- Handschlaufe, Gürtelclip
- Kein Platz für das Netzteil

WERTUNG ★★★★☆

Eine nett anzusehende und darüber hinaus sehr praktische Aufbewahrungsmöglichkeit für euren DS Lite samt einigen Modulen

DS Lite Starter Kit

Praktisches Set zum Schnäppchenpreis!

Dieses praktische Zubehör-Set für den DS Lite überzeugt nicht nur durch den sehr günstigen Preis, sondern auch durch den nützlichen Inhalt. Neben der sinnvoll aufgeteilten Tasche und dem Autoladestecker, dessen Kabel auch bis zu den hinteren Sitzen reicht, enthält es außerdem noch zwei Ersatz-Stylus, eine Trageschlaufe, ein Microfaser-Reinigungstuch und eine ebenso stylische wie stabile Aufbewahrungs-Box für sechs Module. Weitere Spiele und euren Stylus könnt ihr in dem Täschchen aufbewahren, in dem euer DS Lite ideal vor Kratzern und Erschütterungen geschützt ist. ■

TEST

NDS LITE STARTER KIT

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Mad Catz
Info-Telefon:	09471-80920
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Langes Kabel am Autoadapter
- Gute Modul-Aufbewahrungs-Box
- Sinnvolle Auswahl an Zubehör
- Tasche zu klein für Netzteil und Modul-Box

WERTUNG ★★★★½

Dieses Set beinhaltet fast alles, was man für den DS Lite braucht – lediglich die Tasche hätte etwas größer ausfallen können.

Action Replay DS

Cheaten, tricksen, schummeln

DS-Schummlern steht seit neuestem das Action Replay von Bigben zur Verfügung. Die Bedienung erfolgt auf dem DS simpel per Touchscreen, die englischen Texte und die unbeschrifteten Icons sind jedoch etwas unkomfortabel. Letztere erfordern meist einen Probeklick, damit man versteht, um welche Funktion es sich handelt. Ihr habt außerdem die Möglichkeit, euch bei bestehender Verbindung beim Internet zu bedienen, in dem ihr massig Cheats und Codes findet. Alles in allem fällt das Action Replay DS etwas mager aus, was sich jedoch auch im Preis widerspiegelt. ■

TEST

ACTION REPLAY DS

Typ:	Cheat-Modul
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	09001 843044
Web:	www.codejunkies.com
Preis:	Ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Vergleichsweise günstig
- Angenehme Touchscreen-Steuerung
- Unbeschriftete Icons
- Englischer Bildschirmtext

WERTUNG ★★★½☆

Ordentliches Schummel-Modul mit kleineren Mängeln. Per Internet habt ihr Zugriff auf einen nahezu grenzenlosen Cheat-Vorrat.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Madcatz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	SpeedLink	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Madrics CubeShock	Controller	Madrics	€ 15,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	★★★★☆
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	★★★★☆
GBA-SP-Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	★★★★☆
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	★★★☆☆
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	★★☆☆☆

LESERBRIEFE

Ein Leserbrief in der letzten Ausgabe sorgte für ordentlich Zündstoff und wurde gleich Thema einer ausführlichen Kritik.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Ocarina of Time ist einfach das beste Zelda!
FRANK TRÖBISCH

Eure Hefte werden von Mal zu Mal besser!
MARCEL WEISS

Ich hoffe, Wii wird Sony vom Thron stürzen.
MANUEL WALTEICH

Ich kann es mir immer noch nicht vorstellen, wie es sein muss, Wii zu zocken. Gottseidank ist das Warten bald vorbei!
ANETT CRAMER

Ich weiß, dass ich Wii zu Weihnachten geschenkt bekomme und kaufe sie mir dennoch schon am 8.12.!
ANDREAS PLÖTZ

KRITIK AM LESERBRIEF

Liebe Redaktion, ich habe bei euch einen Leserbrief gelesen, der mich sehr erregt hat. Es geht um Ossi Zlöbls Brief in der N-ZONE 12/06

1) Du schreibst, das du froh darüber bist, dass die Wii eine innovative Konsole ist, die nicht auf „mehr Power" aus ist. Warum beschwerst du dich dann über eine im Vergleich zur Xbox 360 schlechtere Grafik? Die Wii bietet eine Grafik ähnlich einer alten Xbox und noch bessere Grafik wäre ja ein Streben nach „mehr Power", was du ja selber ablehnst. Hier widersprichst du dir.

2) Ich finde es überhaupt nicht schlimm, wenn nur normale Batterien für den Controller verwendet werden können. Denn mit einer Ladung Batterien kann man 60 Stunden zocken. Wenn der Nunchuk genutzt wird, immer noch 30 Stunden. Und Batterien sind ja nicht so teuer.

3) Angst vor Ermüdungserscheinungen und Muskelkater brauchst du nicht zu haben, den wie in einem Bericht der N-ZONE-Sonderausgabe steht, reichen auch leichte, kleine Bewegungen aus. Das heißt, du musst nicht die ganze Zeit vor dem Fernseher rumfuchteln wie verrückt.

4) Du findest das alte Layout besser, ich das neue. Geschmäcker sind halt verschieden.

5) Dieser Punkt hat mich am meisten aufgeregt, deshalb möchte ich dich hier mal zitieren: „Bezüglich des Spieleangebots zum Releasetermin: Die meisten Spiele kann ein Erwachsener eh nicht spielen. Da ist ein Haufen Kinderkram dabei. Wenn man es genau nimmt, hat man wieder nur eine Handvoll guter Games zur Auswahl." Welche Spiele jemand gut findet, ist eine Geschmackssache. Aber eine Handvoll zum Start reicht doch oder zockst du 24 Stunden am Tag? Und wieso kann ein Erwachsener die MEISTEN Spiele nicht spielen? Es gibt 32 Spiele zum Wii-Launch, darunter 11 Sporttitel (*Madden NFL, Need for Speed*, usw.), die auf jeden Fall von Erwachsenen gespielt werden können. Dann wären da noch 7 Shooter und Actiontitel. Auch das einzigartige *Zelda: Twilight Princess* ist für Erwachsene geeignet sowie *Wii Sports* und *Play*. Das wären dann 21 Titel, die auf jeden Fall von allen Erwachsenen gespielt werden können und das ist keine Handvoll. Dann bleiben noch 11 Titel, die man als Kinderkram bezeichnen könnte, wobei z. B. *Rayman Raving Rabbits, Super Monkey Ball* und *Wario Ware* für mich als Erwachsenen (22) auch gute Spiele sind, die ich spielen würde.

6) Warum sollte der Software-Nachschub einbrechen und warum kann man keine Knaller für Xbox 360 und PS3 auf der Wii bringen? Bei der alten Konsolengeneration hat es doch auch geklappt. Außerdem werden zurzeit einige Multiplattformtitel für Wii konfiguriert, wie etwa *Splinter Cell*. Zwar ist dann die Grafik schlechter, aber du hast stattdessen eine super Steuerung, die dich die Spiele ganz anders erleben lässt. Und ich glaube auch, dass es noch viele Exklusivtitel von Drittherstellern für die Wii geben wird. Außerdem produziert Nintendo auch viele eigene erstklassige Titel wie *Zelda* und die *Mario*-Reihe. Ich denke eher, dass Sony und Microsoft aufpassen müssen, dass ihnen keine Drittsteller weglaufen, denn die Wii hat das Potenzial zum Marktführer.

7) Wenn dich *Zelda, Call of Duty, Red Steel, Far Cry, Need for Speed* und *Splinter Cell* nicht aus den Socken hauen, was dann? Viele dieser Titel erscheinen auch auf den anderen Plattformen; Nintendo hat meiner Meinung nach die besten Exklusivtitel und die anderen Spiele werden durch die neue Steuerung einzigartig auf der Wii sein.

Ich glaube, dass deine Erwartungen und Anforderungen an die Wii utopisch sind und ich bin der Meinung, dass auch Xbox 360 und PS3 diese nicht erfüllen können. Diese haben zwar klasse Grafik, aber ein neues Spielerlebnis gibt es dort nicht. Ich spiele lieber ein Spiel mit schlechterer Grafik und tollem Spielerlebnis, als dass ich nur tolle Grafik habe, und um diese voll genießen zu können, mir auch noch einen teuren HD-Fernseher zulegen muss.

Ich denke, dass Wii den ältesten aktiven Konsolenhersteller zur Marktführung bringen wird. Auch dank einer sehr treuen und dankbaren Fangemeinde, von der viele seit den frühen Kindheitstagen Nintendo zocken, mittlerweile erwachsen sind und trotzdem „Kinderkram" zocken.

TOBIAS SEIBEL

ZOCKENDE ELTERN?

Liebe N-ZONE,
ich muss sagen, dass ich mich unheimlich auf Wii freue und die letzten Wochen vor dem Start kommen mir unerträglich lange vor. Ich habe die Konsole schon vorbestellt und freue mich besonders auf *Wii Sports*. Ich werde es zwar sicherlich nicht allzu oft spielen, aber ich habe auch etwas anderes damit vor. Ich werde nämlich gleich als Erstes meinen Eltern eine Wii-Fernbedienung in die Hand drücken und ihnen eins der Spiele zeigen. Wetten, dass sie gleich ganz begeistert sein werden? Ich freue mich schon darauf, meinen Eltern das Zocken endlich näher zu bringen. Die wissen nämlich noch gar nix von den tollen Neuerungen der Wii und denken, ich hole mir einfach nur eine Art neuen GameCube. Das wollte ich euch eigentlich nur schreiben, weil es doch ne tolle Idee ist, um seine Eltern und Verwandten von seinem Hobby zu überzeugen. Nintendo ist da wirklich auf dem richtigen Weg!

MARC RÖSSLER

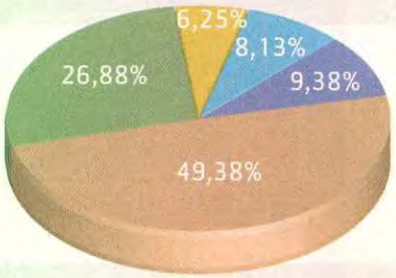
AUF DIE SPIELE KOMMT ES AN

Hallo N-ZONE,
ich bin etwas skeptisch wegen all des Jubels über den neuen Wii-Controller. Es mag ja sein, dass sich Spiele damit anders steuern, aber ein Allheilmittel ist Nintendos Zauberstab für mich nicht. Am Ende zocken wir damit immer noch Videospiele und allein deren Qualität entscheidet darüber, ob wir Spaß haben oder nicht. Die Steuerung allein macht halt noch kein tolles Spiel. Es gehören noch Story, Gameplay, Musik, Inszenierung und – Wii-Fans bitte jetzt ganz tapfer sein – eine gute Grafik dazu. Ich freue mich aber, dass es schon zum Start so tolle Titel wie das neue *Zelda* oder *Red Steel* gibt. Hoffentlich bleibt der Software-Nachschub auf diesem hohen Niveau. Ansonsten weiter so mit eurem Heft, ich finde es echt große Klasse!

TORSTEN SCHULZ

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

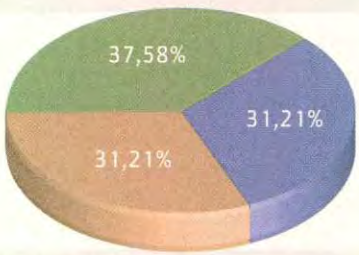


Wie viele Spiele werdet ihr euch zum Wii-Launch kaufen?

- Mir reicht Wii Sports!
- Ein weiteres Spiel genügt.
- Mir kommen zwei Games in die Tüte.
- Drei müssen's schon sein!
- Ich schlag richtig zu: Vier oder mehr Spiele!

Wo werdet ihr Wii kaufen?

- Im Spielefachgeschäft meines Vertrauens.
- Im Elektronikgroßmarkt.
- Ich bestelle Wii online.
- Ich lasse mir Wii schenken.

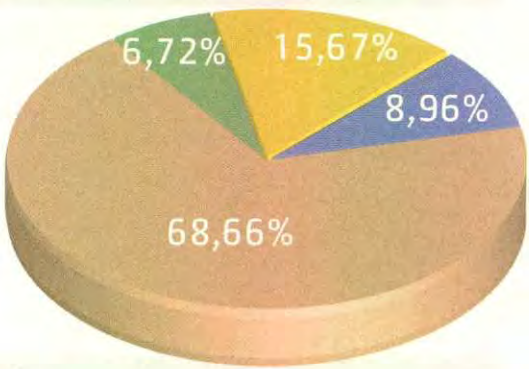


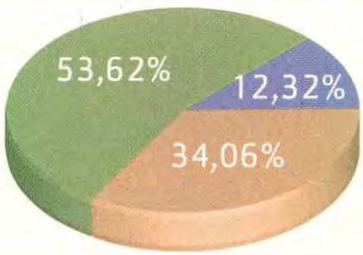
In Japan wird zum Launch vor den Läden gecampt. Wäre das etwas für dich?

- Na klaro! Da zeigt sich eben der wahre Fan!
- Ich komm auf jeden Fall ne Stunde früher.
- Na ja, wegen einer Konsole doch nicht!

Wie viele zusätzliche Wii-Fernbedienungen wirst du dir kaufen?

- Keine, mir reicht der beigelegte Controller.
- Eine weitere Wii-Fernbedienung muss schon sein.
- Ich werde gleich zwei Stück extra kaufen.
- Ich will Spaß zu viert und kaufe drei Extra-Controller.





Wirst du dir Virtual-Console-Spiele kaufen?

- Nein, ich kauf mir Wii wegen der NEUEN Games.
- Ich weiß noch nicht, vielleicht!
- Ja klar, die alten Games sind Kult!

Leser fragen, N-ZONE antwortet

WARUM IST FINAL FANTASY III KEIN HIT?

Hey N-ZONE-Redaktion!
Ich habe etwas gebastelt und hoffe, es gefällt euch! Außerdem habe ich noch zwei Fragen:
1.) Darf ich im Comic-Wettbewerb meine Bilder am PC nacbearbeiten?
2.) Warum habt ihr *Final Fantasy III* „nur" 82% gegeben? Das altmodische Gameplay und die fehlende Nutzung des Touchscreens rechtfertigen ja wohl nicht solche Prozentverluste!

ALAIN PFISTER

KREATIV Alains Brief ist ein kleines Final-Fantasy-Kunstwerk! BILD: PRIVAT

Hallo Alain,
Beim Comicwettbewerb dürfen nur Einsendungen teilnehmen, die komplett per Hand entstanden sind. Daher musst du auf den Einsatz deines PCs verzichten. Aber dein Brief ist schon mal wunderschön und mit einem solchen künstlerischen Talent hast du sicher eine Chance!
Zu unserer Wertung bei *Final Fantasy III* stehen wir voll und ganz. Das Spiel ist gut, aber nicht perfekt. Im Endeffekt ein 16 Jahre altes Spiel in einer neuen, schicken Hülle. Es ist sehr altmodisch und die Kämpfe sind etwas eintönig. Auch die Grafik ist aus der Nähe nicht ganz so prächtig. Es liegt also an vielen kleinen Dingen.

BEDENKEN EINES LINKSHÄNDERS

Hallo! Ich bin ehrlich gesagt ziemlich verunsichert, da ich gelesen habe, dass in *Zelda: Twilight Princess* Link zum Rechtshänder mutiert – mit der Begründung, dass die meisten Spieler wohl Rechtshänder seien und somit die Steuerung an Rechtshänder angepasst wurde.
Schon in der Vergangenheit ist mir aufgefallen, dass Nintendo teilweise Linkshänder benachteiligt, wie bei der DS-Fassung von *Metroid Prime*. Die Spielfigur mit den vier Tasten zu steuern, ist ja eher ein Krampf! Schade, dass es keine eigene DS-Version für Linkshänder gibt, wo sich das Steuerkreuz auf der rechten Seite befindet.
Also bitte ich euch, besonders auf die Anforderungen von Linkshändern einzugehen.

DANIEL LEITNER

Hi Daniel,
deine Bedenken können wir zerstreuen. Es mag ja sein, dass Link im Spiel nun Rechtshänder ist, jedoch ändert das an der Steuerung nichts und Wii ist durch die getrennten Controllerhälften ohnehin DIE Konsole für Linkshänder. Einfach Nunchuk und Wii-Fernbedienung in die jeweils andere Hand nehmen und gut. Es ändert sich nichts am Gameplay – nur eben, dass jeder die Hand seiner Wahl nutzen kann. Cool, oder? Okay, zwar führst du dann mit der linken Hand die Bewegungen aus, die Link mit seiner rechten Hand schlagen lassen, aber das ist ja nun wirklich nicht störend. Linkshänder sind also bei Wii in der Regel gut aufgehoben.

DER FRAGEN DREI

Hallo N-ZONE-Team! Ich habe 3 Fragen an euch:
1.) Ich habe in der aktuellen N-Zone bei der Miniabo-Werbung gesehen, das dort ein Wii-Sonderheft von der N-Zone angeboten wurde und wollte fragen, ob es DAS Wii-Sonderheft ist oder ob es noch ein weiteres Sonderheft gibt, welches aber nicht von der N-Zone ist? Und kommt das Sonderheft regelmäßig raus oder gibt es nur diese eine Ausgabe?
2.) Werdet ihr im Abo auch Wii-Spiele als Prämie anbieten? Das wäre doch

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Das N-ZONE Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 79, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 3. Januar 2007 stehen wir euch **zwischen 15 und 16 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

Comic-Wettbewerb

Macht mit und gewinnt!

Unser Comic-Gewinnspiel hat mittlerweile Tradition. Wenn auch ihr mitmachen wollt, dann schickt uns einen Comic, der aus drei Bildern besteht und mit dem Thema Videospiele zu tun hat. Bitte achtet darauf, dass eventuell eingesetzter Text gut lesbar ist und ihr euren Namen und eure Adresse auf die Rückseite des Comics schreibt!

Schickt eure Comics an:
N-ZONE
Leser-Comic
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Yoshi's Island DS
Einsendeschluss:
18. Dezember 2006

Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Gewinner:
Noah Jung aus Krefeld

Weitere Teilnehmer:
Marco Knab, Jennifer Auer, Dominik Rahn, Christoph Stapper, Steffen Kessel, Remo Steiner, Olaf Cukarew, Nadine Hinzer, Patrick Kotecki, Nico Scheler, Marcel Korn

sehr gut! Wenn ja, ab welcher Ausgabe werden diese zum Abo angeboten?
3.) Ich hab im N-Zone-Forum gelesen, dass *Baten Kaitos: Origins* voraussichtlich nicht mehr nach Europa kommen wird. Stimmt das? Wenn ja, wieso?
Ich hoffe auf eine Antwort! Viele Grüße!
MARCO

Hallo Marco,
Deine Fragen beantworten wir natürlich gerne!
1.) Es gibt nur ein Wii-Sonderheft und das liegt sowohl im Handel und ist auch beim Miniabo mit dabei. Daneben gibt's noch das Sonderheft VIDEOGAMESZONE mit allen Infos zu den drei neuen Konsolen und am 13. Dezember erscheint unser dickes Zelda-Sonderheft mit Mega-Test und Komplettlösung!
2.) Dieser Tage ist Wii endlich in Deutschland erhältlich und wie schon beim Nintendo DS kannst du davon ausgehen, dass wir mit der Zeit auch Wii-Spiele als Abo-Prämie anbieten.
3.) Ja, das stimmt leider: *Baten Kaitos: Origins* wird es wohl nicht mehr nach Europa schaffen. Grund dafür ist der enorme Aufwand, den eine Lokalisation mit sich bringen würde. Tausende Zeilen an Dialogen zu übersetzen wäre wohl zu teuer. Schade um das schöne Game!

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat fragte man sich, wieso die Charaktere in Nintendo-Spielen eigentlich immer so schweigsam sind.

ManaofSword — **Stumme Helden?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 05.02.06 Datum: 06.11.06 18:44
Mir ist schon immer aufgefalln das Nintendos Helden recht stumm sind. Wie z.B Link oder Mario. Mario redet vll manchmal im spiel ein paar Sampel aber mehr auch nicht. Auch bei Pokémon ist der Held stumm. Aber wieso?
geändert am 06.11.2006 um 18:47 Uhr von ManaofSword
Wii is the Champion
MSN:Oliver78@sms.at

Morf-Senfbaer — **AW: Stumme Helden?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 14.12.05 Datum: 06.11.06 19:28
evt. damit der spieler sich selbst die stimme dazu ausdenken kann ^^ .
geht auf : http://www.razyboard.com/...
und ab zum FUN-FORUM !!! (von einem zocker-forum über einem politik-forum bis zur virtuellen kneipe ist alles vertreten ^^)

assssssss — **AW: Stumme Helden?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 07.07.06 Datum: 06.11.06 19:30
Zitat: (Original von Morf-Senfbaer am 06.11.2006 19:28)
evt. damit der spieler sich selbst die stimme dazu ausdenken kann ^^ .
Der coolste Nintendo Charakter Fox hat aber ne coole stimme die sehr gut zu ihn passt.

Zeldafan2008 — **AW: Stumme Helden?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 23.03.06 Datum: 06.11.06 19:30
Vllt. auch damit der Charakter dumm wirkt
Oder villeicht sind die auch einfach nur so sprachlo gegenüber anderen! Mit sich selbst reden sie wahrscheinlich die ganze Zeit

Retro-Fan — **AW: Stumme Helden?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 10.09.05 Datum: 06.11.06 19:37
Zitat: (Original von assssssss am 06.11.2006 19:30)
Der Nintendo Charakter Fox hat aber ne stimme die sehr gut zu ihn passt.
Ja aber die Stimme hat er auch nur weil nicht Nintendo, sondern Namco für einen der GameCube Titel zuständig war.
Eigentlich sind Nintendo Charactere fast immer stumm, was mir eigentlich auch ganz gut gefällt.
Abgesehen davon passt sich Nintendo so Sprecher einzustellen, und für manche Figuren ist das Eh etwas schwer, eine passende zu finden denke ich.
MarioKart DS Freundescode :
141804
517875

assssssss — **AW: Stumme Helden?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 07.07.06 Datum: 06.11.06 19:39
Zitat: (Original von Retro-Fan am 06.11.2006 19:37)
Zitat: (Original von assssssss am 06.11.2006 19:30)
Der Nintendo Charakter Fox hat aber ne stimme die sehr gut zu ihn passt.
Ja aber die Stimme hat er auch nur weil nicht Nintendo, sondern Namco für einen der GameCube Titel zuständig war.
Eigentlich sind Nintendo Charactere fast immer stumm, was mir eigentlich auch ganz gut gefällt.
Abgesehen davon passt sich Nintendo so Sprecher einzustellen, und für manche Figuren ist das Eh etwas schwer, eine passende zu finden denke ich.
Bei Lyate Wars und bei Adventuras und ich glaube auch bei Starsing hat er eine Stimme.

Morf-Senfbaer — **dumme helden?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 14.12.05 Datum: 06.11.06 19:39
Zitat: (Original von Retro-Fan am 06.11.2006 19:37)
Abgesehen davon passt sich Nintendo so Sprecher einzustellen, und für manche Figuren ist das Eh etwas schwer, eine passende zu finden denke ich.
bei filmen und anderen games geht es doch auch oder habe ich etwas falsch verstanden ? .
geändert am 06.11.2006 um 19:40 Uhr von Morf-Senfbaer
geht auf : http://www.razyboard.com/...
und ab zum FUN-FORUM !!! (von einem zocker-forum über einem politik-forum bis zur virtuellen kneipe ist alles vertreten ^^)

sirteen — **AW: dumme helden?**
Rang: ▲ Mitglied seit: 09.04.06 Datum: 06.11.06 19:41
Die hatten nie zeit zum sprechen, da sie Nintendo immer dazu gezwungen hat, neue games zu machen.
geändert am 06.11.2006 um 19:42 Uhr von sirteen
Wie oft wurden Illuminaten schon als Schweine bezeichnet...
Aber wissen Sie was?
Der Orgamus eines Schweines dauert 30 Minuten.
Also wie heißt es doch so schön:"Du musst ein Schwein sein in dieser Welt."

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Spielerforum lite

Normalerweise kennt man sonst nur den Nintendo DS in der Lite-Version, doch diesmal gibt's auch das Spielerforum in abgespeckter Form: Da wir bei der Wii-Berichterstattung keine Kompromisse eingehen wollten, müssen einige Rubriken diesmal entfallen. Damit euch trotzdem keine wichtige Information fehlt, fasse ich alles Wichtige hier kurz zusammen:

Fankalender

Nach dem Weihnachtsschmaus, genauer gesagt zwischen dem 27. Dezember und 31. Dezember, geht die GECON IV an den Start. In Göttingen werden bis zu 150 Teilnehmer erwartet, der Preis beträgt 8 Euro pro Tag. Mehr Infos findet ihr auf der Webseite www.gaming-elite.de.

Das N-ZONE-Leserturnier

Das Turnier zu *Metroid Prime Hunters* holen wir diesen Monat nach. Wer dabei sein möchte, schickt wie immer eine E-Mail mit Freundescode und Nickname an spielerforum@n-zone.de. Wer seine Kontaktdaten bereits angesandt hat, muss sie selbstverständlich nicht noch einmal schicken.

Bonus auf DVD!

Auf der DVD findet ihr diesmal einen Leserbeitrag des 3D-Artists Marc Williams, der die Wii-Konsole dreidimensional animiert hat. Vielen Dank, Marc!

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

Mein -Tagebuch

Sven Eichelberg aus Düsseldorf schreibt: „Vor nicht allzu langer Zeit hätte ich es selbst nicht für möglich gehalten: Als jahrelanger Freund von ostasiatischer Popkultur inklusive Mario, Link und Co. zog es mich vor knapp zwei Jahren zum wiederholten Mal ins ferne Tokio. Jedoch sollte ich zu jener Zeit so ganz abseits von Nintendo und Konsorten meine Freundin Kaori kennen lernen und mit ihr eine ganz neue Seite des Landes der aufgehenden Sonne entdecken. Mittlerweile bin ich Japanologiestudent an der Universität Düsseldorf und habe nicht zuletzt dank meiner Freundin das Glück, regelmäßig nach Japan reisen zu können. Ein paar kurze Impressionen des letzten Sommers möchte ich hier mit allen N-ZONE-Lesern teilen!"

9. AUGUST Seit den Siebzigern ist in Japan Karaoke in aller Munde. Wer Tokio besucht und in keine Karaoke-Bar geht, hat definitiv ein modernes Kulturgut verpasst.

14. AUGUST Japaner stehen angeblich gerne Schlange. Ein weiteres Indiz hierfür ist dieser Tross, der sich während vierstündiger Wartezeit auf ein großes Sommerfeuerwerk vor einer Bedürfnisanstalt gebildet hat.

10. SEPTEMBER Seit diesem Sommer mein neuer bester Freund: Der Held aller japanischen Kinder, der Roboterkater „Doraemon". Getroffen haben wir uns im Vergnügungspark Yomiuriland.

23. SEPTEMBER Trotz Nintendos Abwesenheit ging für mich mit dem Besuch der Tokyo Game Show ein nicht gerade kleiner Kindheitstraum endlich in Erfüllung!

28. SEPTEMBER So genannte „purikura" (von engl. „print club") sind seit einigen Jahren der Renner in Japan. Im Automaten vor der Kamera posieren, Bilder vor Ort digital nachbearbeiten, als Sticker ausdrucken, fertig.

1. OKTOBER Im Fuji Safari Park gibt's äußerst gefährliche Bestien auf freier Wildbahn. Noch heute bewundere ich Kaoris Mut für diese Aktion.

ALLE BILDER: PRIVAT

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Trauma Center: Under the Knife (DS)
- Wählt den Spielmodus „Operation" und spielt die Mission „Etwas Wertvolles" (Nr. 14).
- Die höchste Punktzahl gewinnt

Dancing Stage Mario Mix. (GameCube)
- Wählt die „Freie Auswahl" und tanzt das Lied „Singt und springt!" auf dem Schwierigkeitsgrad „Superschwer" (mit Trix-Mix).
- Der beste Highscore gewinnt.

Yoshi Touch & Go (DS)
- Entscheidet euch für den „Marathon".
- Die höchste Punktzahl gewinnt.

Mario Kart 64 (Nintendo 64)
- Spielt im „Time Trial"-Modus die Strecke „Moo Moo Farm".
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **14. Dezember** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punkteständen entscheidet das Los über den Gewinnner.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

- **Wii Play**
- **Yoshi's Island DS**
- **Pokémon Mystery Dungeon**
- **Phoenix Wright: Ace Attorney**

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

DR. KAWASHIMAS GEH.-JOGGING
Rechnen 100
1:04 Tobias Paulus
Magisches Dreieck
17 Sek. Alexandra Wolter
Zeit
18 Sek. Alexandra Wolter

MARIO KART DS
Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:41:362 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
2:05:569 Sascha Bräuninger
Luigi's Mansion
1:35:731 Gewinner siehe oben
Piazzale Delfino
1:35:299 Wer wohl?
Bowsers Festung
1:58:759 Seufz, schon wieder Sascha!
Peachs Schlossgarten
1:29:461 *schnarch* ... Sascha
Wario-Arena
1:59:030 Saschas achter Sieg!
Cheep-Cheep-Strand
1:27:704 Simon Birker (Saschas Siegesserie ist vorbei!)

SUPER MARIO 64 DS
Bob-Omb-Truppe
191.400 Sebastian Mathys
Zum Explodieren!
403 Sebastian Mathys
Gesucht! Gefunden!
9.999 F. Lai, R. Kowalski, A. Henn
Panzerknaller
274.500 Benjamin Sonntag
Auf und ab und ab und auf
1.233 Benjamin Sonntag

Highscores aus der letzten N-ZONE

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING (Laut rechnen)

Platz	Zeit	Name
1.	43 Sekunden	Matthias Wirth
2.	45 Sekunden	Stefan Mahrla
3.	46 Sekunden	Manual Dillinger, Hans-Joachim Sonntag
5.	47 Sekunden	Joyce Gerbl
6.	48 Sekunden	Eddie Zwicker, Christian Wutte
8.	49 Sekunden	Alexander Hofmann, Christoph Nösges
10.	53 Sekunden	Natascha Epp

POLARIUM (Aufgaben-Modus)

Platz	Punkte	Name
1.	5.877.415	Christian Wutte
2.	2.438.095	Dominik Zitt
3.	357.645	Marcel Sebald
4.	137.150	Oliver Ukena
5.	105.660	Manuel Dillinger

DANCING STAGE: MARIO MIX (Euphoria, Schwierig, ohne Trix-Mix)
Offenbar war unser Wettbewerb zu *Dancing Stage: Mario Mix* keine Herausforderung für euch, denn folgende Leser knackten die maximale Rekordmarke von 52.000.000 Punkten: Tobias Hauser, Fabiano Lai, Willi Rückert, Andreas Hacker, Micha Goller, Niklas Brockstedt, Jens Dellhofen, Marco Müller, Marc Schwarz, Kevin Münder, Philipp Seltl. Über ein Spiel nach Wahl freut sich Jens Dellhofen, dessen Spielstand wir selbstverständlich geprüft haben. Glückwunsch!

SUPER MARIO KART (Rainbow Road)
Hey, was war los mit euch? Die drei Punktbesten meldeten sich nicht bei uns. Tut mir leid, Jungs, diese Chance habt ihr vertan!

Mehr Infos zu den Moderatoren und den Themen erfahrt ihr unter www.nintendocast.de

Gaming zum Hören: Nintendocast # 67 auf DVD!

Der monatliche Podcast exklusiv für N-ZONE-Plus-Abonnenten!

BILD: NINTENDOCAST

Wer unterwegs ist und gerade keinen Nintendo DS oder Game Boy zur Hand hat, braucht auf sein Lieblingshobby trotzdem nicht zu verzichten: Die Jungs von Nintendocast.de diskutieren in ihrem wöchentlichen Podcast über wichtige Themen aus der der Nintendo-Welt, diesmal steht beispielsweise Nintendo-Oberhaupt Satoru Iwata im Fokus. Diesen Monat präsentieren wir euch eine brandneue Folge auf unserer DVD. Einfach die Datei aus dem ROM-Bereich auf euren MP3-Player ziehen!

Diesmal: Mit Satoru Iwata bricht Nintendo seine Tradition als Yamauchi-Familienunternehmen. Mit neuen Ideen und einem konstanten Masterplan hat er sich großen Respekt in der japanischen Industrie erarbeitet. Ivo und Benjamin betrachten seinen bisherigen Lebensweg und erklären, für welche Philosophie Satoru Iwata bei Nintendo steht.

Wir wünschen viel Spaß beim „Gaming zum Hören" powered by Nintendocast.de!

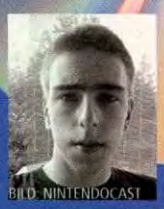


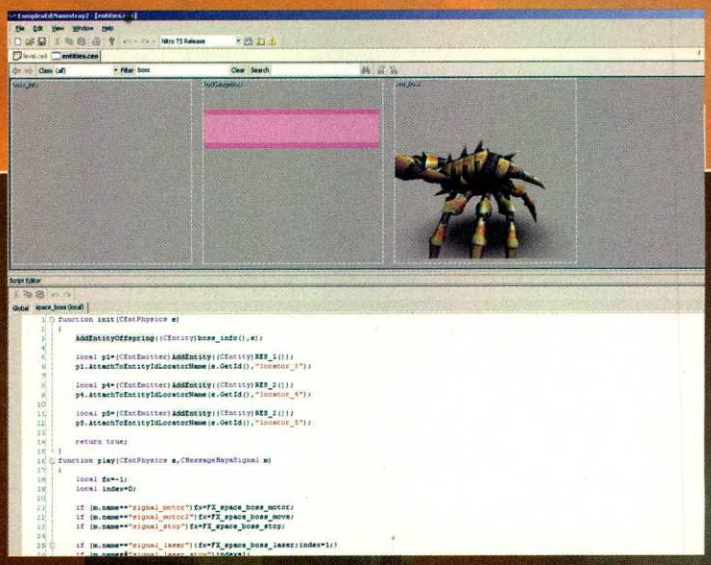
BILD: NINTENDOCAST

BILD: NINTENDOCAST

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Shin'en bei der Entwicklung des Shoot 'em Ups *Nanostray 2*.

Teil 1: Konzeption & Design
Teil 2: Grafik & Animation
Teil 3: Programmierung & Spezialeffekte
Teil 4: Musik & Nanostray Arcade
Teil 5: Leveldesign & Gegnerplatzierung
Teil 6: Fertigstellung & Bugfixing



EIGENENTWICKLUNG Der Complex-Ed ist ein multifunktionelles Tool, um Levels zu erstellen, das Gameplay samt Gegnerverhalten festzulegen und vieles mehr. BILD: SHIN'EN

Nanostray 2

Teil 3 – Programmierung & Spezialeffekte

AUTOR: PETER WEISS

In den beiden ersten Teilen unseres Entwicklertagebuchs habt ihr erfahren, wie sich *Nanostray 2* (*N2*) spielen wird und welche Grafikpracht ihr zu erwarten habt. Doch all das würde ohne effiziente Programmierung niemals funktionieren. Heute wollen wir euch daher einen kleinen Einblick in die Programmierung von *N2* geben.

Als lizenzierter Entwickler für den Nintendo DS verfügen wir natürlich über offizielle Entwicklerkits, welche aus diversen Hardware-Komponenten und einem umfangreichen Softwarepaket bestehen. Neben der eigentlichen Programmierer-Hardware, dem sogenannten „Emulator", einem modifizierten Nintendo DS, der mit einem PC verbunden wird, gibt es noch ein sogenanntes „Capture"-Device, um Screenshots und Filme zu erstellen. Auf der Softwareseite arbeiten wir mit dem „Debugger", der es uns während der Entwicklung ermöglicht, eventuell vorhandene Fehler im Spiel aufzufinden und zu beheben. Das Herz bildet aber ein C++ Compiler, mit dem die Spieleengine programmiert wird.

DER COMPLEX-EDITOR

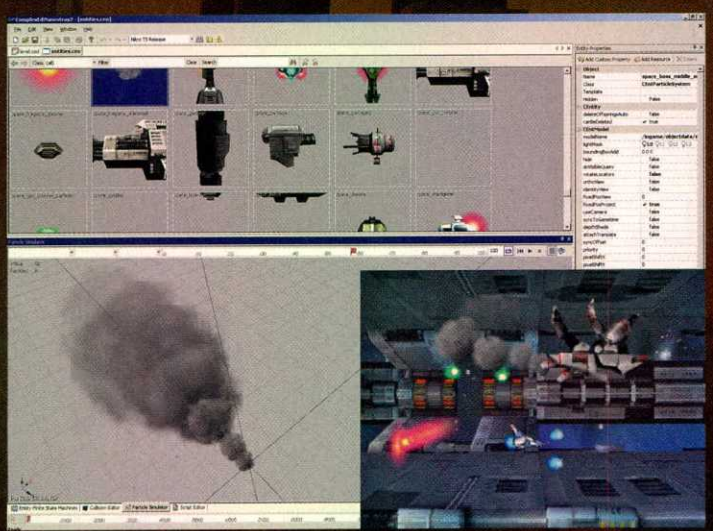
Unser Tools-Experte Bernhard Wodok hat den mächtigen ComplexEd-Editor entwickelt. Damit werden nicht nur riesige Levels und weitläufige Welten erstellt (mehr dazu in Teil 5 unseres Entwicklertagebuchs), sondern auch das eigentliche Spiel programmiert. Durch eine proprietäre Skriptsprache wird das komplette Spiel inklusive Spielablauf, Gegnerverhalten, Spezialeffekten, Musik- und die Implementierung der Sound-FX festgelegt. Durch Benutzung der Skriptsprache entfällt ein ständiges Neukompilieren der Engine. Außerdem wird die Fehlerrate beim Programmieren deutlich gesenkt. Die Entwicklung von ComplexEd wurde mit *Nanostray 1* begonnen und er wird seitdem stets weiterentwickelt. Mit *N2* basiert nun schon unser fünftes Spiel darauf. Ein Highlight von ComplexEd ist, dass er nicht wie viele andere Editoren auf eine bestimmte Art von Spiel festgelegt ist. Egal ob Shoot 'em Up, Jump & Run, RPG oder Rennspiel – damit kann alles verwirklicht werden. Es gibt keine Limitierung auf ein spezielles Genre.

DIE ENGINE

Selbstverständlich haben wir die Programmierung von *N2* nicht von Grund auf neu begonnen. Durch unsere modular aufgebaute Engine wurden viele grundlegende Elemente aus anderen Projekten wiederbenutzt. Damit *N2* aber unseren hochgesteckten Erwartungen gerecht wird, müssen wir zusätzliche Algorithmen entwerfen bzw. bestehende optimieren, damit *N2* genügend Perfor-

IM HINTERGRUND: CONCEPT ARTS ZU NANOSTRAY 2

SPEZIALEFFEKTE Aufwendige Licht- und Partikeleffekte sowie bildschirmfüllende Explosionen gehören im Shoot-'em-Up-Genre zum guten Ton. Hier seht ihr vier Szenen aus dem Spiel. BILD: SHIN'EN



PARTIKEL Mit dem Partikel-Editor können aufwendige Spezialeffekte am PC getestet und anschließend per Knopfdruck ins Spiel integriert werden (rechts unten ist der Rauch-effekt im fertigen Spiel zu sehen). BILD: SHIN'EN

IM HINTERGRUND: CONCEPT ARTS ZU NANOSTRAY 2

mance zur Verfügung steht. Das ist die Aufgabe von Manfred Linzner, der schon für die Programmierung von *Nanostray 1*, *Miss Spider*, *Die Biene Maja – Süßes Gold*, sowie den beiden *Iridion*-Spielen für den GBA zuständig war. Damit *N2* all unsere bisherigen Titel überflügelt, muss er stets neue Tricks und Wege finden, um noch mehr Power aus der DS-Hardware herauszukitzeln.

So eindrucksvoll der Nintendo DS auf den ersten Blick auch sein mag, schon mit *Nanostray 1* bewegten wir uns ständig an der Spitze der Leistungsfähigkeit. Damit wir uns selbst mit *N2* toppen können, mussten teilweise komplett neue Ansätze geschaffen werden, um überhaupt Steigerungen möglich zu machen. Wurden bei *N1* noch einige Dutzend Partikeleffekte gleichzeitig dargestellt, so verwaltet *N2* bereits einige Hundert zur gleichen Zeit. Auch die Levels, die in *N1* noch aus ca. 15.000 Polygonen bestanden, können in *N2* teilweise aus mehr als 30.000 Polygonen bestehen. Außerdem konnte man bei *N1* nur etwa mit 10 % der Levelarchitektur kollidieren. Gegnerische Schüsse konnten dies gar nicht. Bei *N2* sind dagegen einige Tausend Collision-Meshes pro Level verbaut, mit denen sowohl der Spieler als auch die Gegner und alle Schüsse interagieren.

SPEZIALEFFEKTE

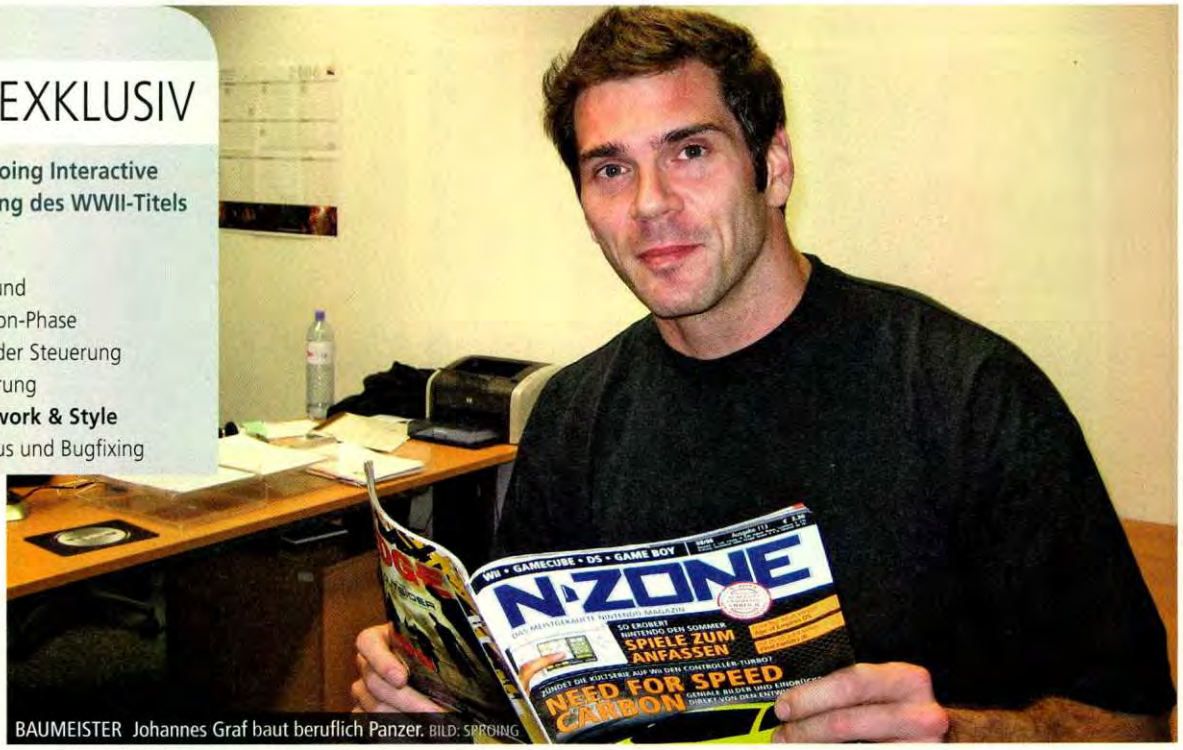
Speziell für *N2* greifen wir tief in die Trickkiste und zaubern Unmengen an Effekten auf den Bildschirm. Dies fängt bei den teilweise bildschirmfüllenden Explosionen an und zieht sich weiter über die imposanten Sekundärwaffen bis hin zu den spektakulären Bossen selbst. Doch neben den Explosionen trumpft *N2* vor allem mit atmosphärischen Nebel- und Lichteffekten und einem physikalisch korrekten Partikelsystem auf. So explodiert ein Mittelgegner nicht nur in einer riesigen Explosion in seine Einzelteile, diese prallen auch realistisch an den Wänden ab und bleiben schließlich am Boden liegen. Vulkane emittieren Partikel, die sich nicht nur ihrer Masse gemäß bewegen, sondern auch der Gravitation korrekt gehorchen. Beim Erstellen der Partikeleffekte werden wir wieder vom ComplexEd unterstützt. Damit können wir schon am Computer die Effekte mit verschiedenen Variablen austesten und dann per Knopfdruck in das Spiel übernehmen.

Was sich auf diesen zwei Seiten spannend liest und halbwegs einfach aussieht, ist in der Realität oft zermürbende Denkarbeit. Vor allem, wenn sich mal ein Fehler in die Engine eingeschlichen hat oder die Rechenzeit zu knapp wird. Wir haben jedoch in der Vergangenheit für alle Probleme eine Lösung gefunden und so wird hoffentlich auch die Entwicklung von *Nanostray 2* ein schönes Ende finden. ■

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Sproing Interactive bei der Entwicklung des WWII-Titels *Panzer Tactics DS*.

Teil 1: Erste Ideen und Pre-Production-Phase
Teil 2: Umsetzung der Steuerung
Teil 3: Programmierung
Teil 4: Grafik, Artwork & Style
Teil 5: Online-Modus und Bugfixing



BAUMEISTER Johannes Graf baut beruflich Panzer. BILD: SPROING

Panzer Tactics DS

Teil 4: Grafik, Artwork & Style

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Nachdem die Spielmechanik für *Panzer Tactics DS* feststeht, die Steuerung konzipiert ist und die Programmierer die Arbeit aufgenommen haben, ist es an der Zeit, sich der grafischen Aufmachung zu widmen. Diese Entwicklungsetappe wird nicht von einer Person vorgenommen, stattdessen kümmern sich mehrere voneinander unabhängige Teams um die Bearbeitung der verschiedenen Grafiken.

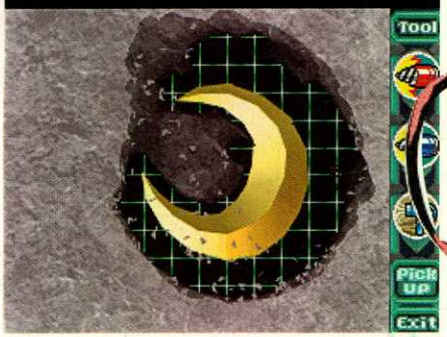
BAUSTEIN AUF BAUSTEIN

Johannes Graf hat die Truppen aufbereitet: „Der erste Schritt war es, 3D-Modelle der historischen Einheiten zu bauen. Diese mussten dann für mehrere Verwendungsorte im Spiel gerendert werden." Dies rührt daher, dass die Darstellung der Figuren auf dem oberen Bildschirm und im Rekrutierungsmenü in unterschiedlicher Größe erfolgt. Damit die Einheiten der Fortbewegungsrichtung entsprechend auf dem Schlachtfeld dargestellt werden können, erstellten die Grafiker außerdem sämtliche Modelle in sechs Perspektiven. Johannes ist mit dem Ergebnis zufrieden: „Die Produktion hat richtig gut funktioniert, weil wir die potenziellen Probleme, die wir mit den vielen tarnfarbenen Einheiten haben würden, vorhergesehen haben." Um die Umgebung zu kreieren, entwarf Christoph Quas darüber hinaus fast 700 Grafikbausteine, die er im Map-Editor anschließend in mehreren Schichten zusammensetzte. Beim Charakterdesign war es den Machern wichtig, der bisweilen recht trockenen Materie ein Gesicht zu verleihen. Dabei erwies sich die historisch originalgetreue Darstellung der Uniformdetails als größte Herausforderung.

KOMPLEX UND FUNKTIONAL

Ob ein Strategiespiel gelungen ist oder nicht, hängt stark von der Menüstruktur ab. Die Macher der Spieleschmiede Sproing entwarfen daher Unmengen an Buttons, die dann von Henrik Jakoby ins Spiel eingebaut wurden. Das Ende der Fahnenstange ist jedoch noch lange nicht erreicht und so erwarten die Entwickler, dass die letzte Änderung am Menüdesign erst in der Master-Abgabenacht erfolgt. In einer der nächsten Ausgaben klären wir, unter welchen Stressbedingungen die Macher am letzten Feinschliff arbeiten. Da der Titel überraschend auf das zweite Quartal 2007 verschoben wurde, widmen wir uns nun erst den Monstern von *Spectrobes*! ■

GENERAL Dr. Avatar ist das Alter Ego des Spielers. Thomas Lössl skizzierte die Avatare zuerst, bevor er die Details farbig ausführte. BILD: SPROING



BUDDELN Habt ihr ein Wesen aufgestöbert, müsst ihr es auf dem Touchscreen freibuddeln! BILD: BUENA VISTA GAMES

N-ZONE EXKLUSIV

Konkurrenz für Pikachu und Co. im Anmarsch! Wir zeigen euch, wie *Spectrobes* für den DS entsteht.

Teil 1: Charakter- und Leveldesign
Teil 2: Programmierung
Teil 3: Bugfixing und Produktion

Producer Kentaro Hisai BILD: BUENA VISTA GAMES

Spectrobes

Teil 1: Charakter- und Leveldesign

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Unser Importtest zu *Pokémon Diamond & Pearl* in der letzten N-ZONE hat gezeigt, dass Nintendos Sammel- und Tauschspektakel auch zehn Jahre nach dem Debüt nichts von seinem Charme verloren hat. Mit *Spectrobes* für den DS hat Buena Vista Games ein ebenbürtiges Spielerlebnis in der Mache, das wir euch ab dieser Ausgabe genauer vorstellen werden. Ihr schlüpft in die Rolle von Jeena und Rallen, den Mitgliedern einer intergalaktischen Patrouille, die den Kampf gegen die Krawl-Rasse aufnehmen. Diese düsteren Schergen bedrohen den Planeten, doch natürlich ist auch gegen die fiesesten Monster ein Kraut gewachsen: die Spectrobes! Bei den geheimnisvollen Wesen handelt es sich um Millionen Jahre alte Geschöpfe, mit deren Hilfe man die Krawl besiegen kann. Bevor es jedoch so weit ist, müssen Rallen und Jeena so viele Spectrobes wie möglich finden und Schritt für Schritt ausbilden.

VON DER SKIZZE AUF DEN SCREEN

Kentaro Hisai, der Producer des Spiels, beschreibt die Arbeit am Charakterdesign folgendermaßen: „Alle grafischen Elemente, die im Spiel vorkommen, vom Storyboard bis zum 3D-Modell, müssen aus einem Guss sein. Bei einem großen Team setzt das ein Höchstmaß an Koordination sowie einen perfekten Ablauf voraus. Alle Bewohner der Spielwelt sowie die Helden unseres Abenteuers, Rallen und Jeena, sollen sich schließlich harmonisch in das *Spectrobes*-Universum einfügen." Doch natürlich stehen nicht nur die Protagonisten im Vordergrund, sondern auch die Spectrobes an sich: „Hinsichtlich ihres Designs und ihrer Fähigkeiten orientieren sich die Spectrobes immer an ihrer Herkunft. Der von Gebirgen übersäte Planet of Origin beherbegt beispielsweise völlig andere Spectrobes als die gefährliche Feuerwelt. Doch ebenso vielseitig wie die Spectrobes ist auch das Design der Krawl.", erläutert Hisai. Denn jede Kreatur ist in der Lage, durch Training und Züchtung ihre jeweils nächste Evolutionsstufe zu erreichen. „Jede Ausbaustufe erfordert demnach ein ganz eigenes Design, das jedoch stets die markantesten Merkmale des Ausgangs-Geschöpfes aufgreifen muss. Unsere Designer haben diesbezüglich großartige Arbeit geleistet und wir sind schon jetzt auf das Feedback der Spieler gespannt." Genauso gespannt sind wir auf den weiteren Prozess der Entwicklung – in der nächsten N-ZONE wissen wir mehr! ■

DA GEHT WAS! Echtzeitkämpfe bringen Action ins Spiel. BILD: BUENA VISTA GAMES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

Sascha Dowidat
30, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Die Sims 2: Haustiere

CHEATS | Jede Menge Schnickschnack für eure Vierbeiner

Auch Tiere wollen individuell gekleidet sein. Dafür sind unsere Cheats genau das Richtige. Schicke Accessoires wie Halsbänder oder gleich ganz neue Fellfarbe. Probiert es doch selbst mal aus, das Ergebnis ist mitunter sehr komisch anzusehen. Um euren Vierbeiner zu verändern, geht in das Menü „Familie erstellen". Dann erscheint rechts unten der Button „Freischaltcode eingeben". Jetzt aktiviert ihr mit X den Cheatbildschirm und gebt die folgenden Codes ein.

SIMPEL Hier gebt ihr die Codes ein!
BILD: N-ZONE

Eine neue Fellfarbe gefällig?

ZZZ11ZZQHZA1Q91ZB1A
ZZZ11ZZQ9Q11Z91ZB1A
ZZZ11ZZQ9QA1Q91ZB1A
ZZZ11ZZQHQ1AQ91ZB1A
ZZZ11ZZQHQ11Z91ZB1A
ZZZ11ZZZHZAAQ91ZB1A
ZZZ11ZZZ9QA1Z91ZB1A
ZZZ11ZZQHQA1Q91ZB1A
ZZZ11ZZZHQ1AQ91ZB1A
ZZZ11ZZZ9Q1AQ91ZB1A
ZZZ11ZZZHQA1Q91ZB1A
ZZZ11ZZZ9QA1Q91ZB1A
ZZZ11ZZZHQAAQ91ZB1A
ZZZ11ZZQ9QA1Z91ZB1A
ZZZ11ZZQHZ11Z91ZB1A
ZZZ11ZZZ9Z1AQ91ZB1A
ZZZ11ZZQ9ZAAQ91ZB1A
ZZZ11ZZQ9ZA1Z91ZB1A

Halsbänder und Accessoires für Hunde und Katzen:

ZZZ11ZZZ9Q11Q91ZB1A
ZZZ11ZZQHZ11Q91ZB1A
ZZZ11ZZQ9Z1AQ91ZB1A
ZZZ11ZZZ9QAAQ91ZB1A
ZZZ11ZZQHZAAQ91ZB1A
ZZZ11ZZZHZ11Z91ZB1A
ZZZ11ZZZHQ11Q91ZB1A
ZZZ11ZZZHZ1AQ91ZB1A
ZZZ11ZZQ9Z11Z91ZB1A
ZZZ11ZZQHQ11Q91ZB1A
ZZZ11ZZZ9ZA1Q91ZB1A
ZZZ11ZZQHZ1AQ91ZB1A
ZZZ11ZZZ9Z11Q91ZB1A
ZZZ11ZZQ9Z11Q91ZB1A
ZZZ11ZZQ9ZA1Q91ZB1A
ZZZ11ZZZ9Z11Z91ZB1A
ZZZ11ZZQ9QAAQ91ZB1A
ZZZ11ZZZHZA1Q91ZB1A
ZZZ11ZZQ9Q1AQ91ZB1A
ZZZ11ZZZ9Q11Z91ZB1A
ZZZ11ZZZHQ11Z91ZB1A
ZZZ11ZZZHZ11Q91ZB1A

INDIVIDUELL Und so sieht eure Katze anschließend aus.
BILD: N-ZONE

Oder ein neues Muster:

ZZZ11ZZQHZA1Z91ZB1A
ZZZ11ZZQHQAAQ91ZB1A
ZZZ11ZZQHQA1Z91ZB1A
ZZZ11ZZZ9ZAAQ91ZB1A
ZZZ11ZZZ9ZA1Z91ZB1A
ZZZ11ZZZHQA1Z91ZB1A

Star Wars: Die klassische Trilogie

CHEATS | Neues im Legoland

Um neue Levels und neue Charaktere freizuschalten, benötigt ihr auf dem Game Boy lediglich einige Zahlenkombinationen, schon ist die Macht mit euch.

NEUES Es gibt jede Menge zu entdecken. BILD: N-ZONE

Code	Effekt
27000	Alderaan
08433	Carbonit-Kammer
52577	Todesstern
52583	Todesstern 2
80500	Todesstern Hangar
51999	Todesstern Sektor 1
20876	Thronraum des Imperators
31299	Dorf der Ewoks
01138	Dorf der Ewoks
89910	Millennium Falcon
82434	Mos Eisely

Code	Effekt
13197	Mos Eisley Kantine
40214	Obi Wans Haus
61806	Balkon
50250	Die dunklen Höhlen
11911	Müllpresse
80873	Bubble Blaster freischalten
70546	Tanzendes Mädchen freischalten
75046	Jedigeist freischalten
11340	Sith-Mode freischalten
42352	Wampa Höhle
06881	Yodas Hütte

The Legend of Zelda: Twilight Princess

CHEATS | Easter Egg

ICH WOLLT, ICH WÄR... Ein paar Schläge reichen aus, um die Kontrolle über das Huhn zu erlangen. BILD: N-ZONE

Sehr lustig, was findige Programmierer so in manchen Spielen verstecken, deshalb wollen wir euch diese so genannten Easter Eggs natürlich nicht vorenthalten. Nintendo hat beispielsweise bei *The Legend of Zelda: Twilight Princess* einige davon versteckt: Wenn ihr im Dorf Kakariko ein Huhn einige Male mit eurem Schwert attackiert, passiert etwas sehr Merkwürdiges: Ihr könnt dann einige Sekunden lang in der Rolle des Federviehs durch die Gegend laufen. Wenn ihr weitere coole Funde gemacht habt, lustige Easter Eggs kennt oder andere witzige Cheats wisst, dann lasst sie uns wissen und schreibt einfach an **redaktion@n-zone.de**

Classic Cheat

Die Sims

SPORTLICH Auch mitten in der Nacht ist eurer Sim aktiv und verlangt nicht mehr nach Schlaf. BILD: N-ZONE

Was? Mein Sim will ins Bett? Der spinnt wohl! Tut kaum was, ist obendrein zurzeit auch noch arbeitslos und will jetzt am hellichten Tag pennen? Der hat wohl 'nen Knall?! Kommt euch das vielleicht bekannt vor? Derartige Situationen können einen manchmal wirklich ganz schön nerven, oder?! Das Gequengel eures Sims könnt ihr aber ganz leicht abstellen, indem ihr ihn einfach für immer fit macht!

Cheats aktivieren: **Unten, L, Z, R, links, rechts** (daraufhin erscheint im Garten ein Gnom)
Alle Gegenstände: **Unten, Z, links, rechts, R**
Alle Locations: **Unten, Z, R, L, Z**
Foto der Entwickler: **R, Z, unten**
Sims werden nie müde: **Z, R, L, oben, unten, oben**

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
GameCube	
Animal Crossing	07/06
Ab durch die Hecke	10/06, 12/06
Cars	11/06
LEGO Star Wars II	10/06, 11/06
Medal of Honor	07/06
Monster House	12/06
Need for Speed Underground	12/06
Prince of Persia: The Two Thrones	09/06
Resident Evil 4	12/06
Super Mario Sunshine	08/06
Super Smash Bros. Melee	07/06, 09/06, 12/06
True Crime: Streets of L.A.	11/06
X-Men: The Official Game	08/06
Game Boy	
Cars	11/06
Danny Phantom: Sein größter Gegner	09/06
Fluch der Karibik 2	10/06, 12/06
MegaMan Battle Network 6: Cybeats Falzar / Cybeast Gregar	09/06
Power Rangers: Space Patrol Delta	07/06
The Legend of Zelda: The Minish Cap	07/06
Trauma Center: Under the Knife	09/06
Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2006	09/06
Nintendo DS	
Animal Crossing	12/06
Asphalt Urban GT	09/06
Cars	11/06
Dragon Booster	10/06
Dr. Kawashima's Gehirnjogging ...	08/06
Fluch der Karibik	12/06
Kim Possible: Kimmunicator	07/06
Metroid Prime Hunters	08/06
New Super Mario Bros.	09/06
Pokémon Link!	07/06
Super Princess Peach	07/06
Tamagotchi Connexion Corner Shop	08/06
N64	
Super Mario 64	11/06

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot (Game Boy)

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,

ich möchte wissen, ob man *Pokémon Smaragd* und *Pokémon Feuerrot* miteinander verbinden kann und ob das auch geht, wenn man zwei Nintendo DS hat? Oder braucht man dazu zwei Game-Boy-Advance-Geräte? Danke im Voraus

ADRI

N-ZONE: Hallo Adri, damit du auch alles wunderbar vernetzen kannst, hier einige Erläuterungen. Du kannst grundsätzlich alle *Pokémon*-Editionen einer Plattform, also GB, GBC, GBA und DS, miteinander verlinken, deshalb natürlich auch *Pokémon Smaragd* und *Pokémon Feuerrot*. Dies funktioniert allerdings nur, wenn du zwei Game-Boy-Advance-Geräte zur Hand hast, da es kein Linkkabel zwischen GBA und DS gibt und die Wireless-Linkfunktion des DS nicht von den Editionen unterstützt wird. Wir hoffen, du bist jetzt etwas schlauer und kannst die Editionen problemlos linken. Auf jeden Fall viel Spaß dabei.

Pokémon XD: Der dunkle Sturm (GC)

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich habe eine Frage zu *Pokemon XD: Der dunkle Sturm*. Wisst ihr vielleicht, wie man Crypto Lugia wieder in ein normales Pokémon verwandeln kann? Liebe Grüße

MARIA

N-ZONE: Hallo Maria, das wissen wir in der Tat, denn fehlgeleitete Pokémon sind unsere Spezialität, deshalb ist auch Dark Lugia für uns kein Problem. Du gehst dazu wie folgt vor: Du musst in den Cryptorbis, den Professor Klein erfunden hat. Dort nimmst du am besten Pokémon, die stärker sind, also z. B. Endivie, Blitz oder Muschas. Wenn alle Foren ein Maximaltempo haben, legst du Lugia in die Mitte eines dieser Foren. Nach einer Weile kommt die Meldung „Hmmm, irgendwas stimmt mit Lugia nicht, könnte es sein, dass ...". Daraufhin gehst du zum Labor, stellst dich auf die mittlere Plattform des Cryptorbis und erlöst Lugia. Anschließend wird es ein normales, weißes Lugia.

BILD: N-ZONE

The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)

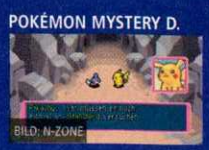
Hallo N-ZONE-Team,

ich stehe bei *The Legend of Zelda: The Wind* Waker vor einem Rätsel. Seit geraumer Zeit kann ich im Auktionshaus in Port Monee nichts mehr ersteigern. Suzunari sagt mir, dass jemand die gesamten Auktionsexponate stiehlt. Heißt das, dass ich nichts mehr ersteigern kann, weil es nichts mehr zu ersteigern gibt? Ooder kann man dieses Rätsel doch lösen? Schon mal danke für eure Hilfe.
LG

MARCEL WEISS

Hallo Marcel, wenn du nachts durch Port Monee streifst, entdeckst du irgendwann ein blondes Mädchen, das du verfolgen solltest und so beim Beutezug auf frischer Tat ertappst. Wenn du es mit den richtigen Argumenten konfrontierst, dann rückt es eine Flasche für dich heraus. Die Versteigerungen im Auktionshaus kommen so aber nicht wieder ins Rollen. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass die Auktionen, sobald sie einmal gestoppt werden, für immer beendet sind. Du kannst dich also neuen Zielen in *The Legend of Zelda: The Wind Waker* widmen.

DVD Abspielbar auf PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE



01/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Wii im Visier:
- Call of Duty 3 (Wii)
- GT Pro Series (Wii)
- Marvel Ultimate Alliance (Wii)
- Monster 4x4 (Wii)
- Rayman Raving Rabbids (Wii)
- Red Steel (Wii)
- Tony Hawk's Downhill Jam (Wii)
- Wii Play (Wii)
- Wii Sports (Wii)
- Zelda: Twilight Princess (Wii)

Test
- Die Sims 2 Haustiere (DS)
- Jagdfieber (DS)
- Need for Speed: Carbon (GC)
- Pokémon: Mystery Dungeon (DS)
- Pokémon: Mystery Dungeon (GB)
- Spyro: A New Beginning (GC)
- Star Wars: Lethal Alliance (DS)
- Tomb Raider Legend (DS)
- Tomb Raider Legend (GB)
- Tomb Raider Legend (GC)
- Yoshi's Island DS (DS)

Bonus
- Lesereinsendung: Die Wii-Konsole in 3D
- MegaMan NT Warrior (Folge 2)
- N-ZONE hört hin!
- Zu Besuch bei Biene Maja

Spiel-Trailer
- Die Sims 2: Haustiere
- Eragon
- Rayman Raving Rabbids
- Red Steel
- Spyro: A New Beginning

Seite 2:

PLAYZONE

Vorschau
- Resistance: Fall of Man (PS3)

Test
- Call of Duty 3 (PS2)
- Canis Canem Edit (PS2)
- L.A. Rush (PSP)
- Mortal Kombat: Unchained (PSP)
- MotoGP (PSP)
- Power Stone Collection (PSP)
- SingStar Legends (PS2)
- Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2)
- WWE SmackDown! vs. RAW 2007 (PS2)

Bonus
- Final Fantasy XII (Interview)
- John Woo pr. Stranglehold (Präsentation)
- PES 6: Die Europameisterschaft
- Resistance: Fall of Man (Interview)

Spiel-Trailer
- Army of Two
- Assassin's Creed
- Call of Duty 3
- GTA Vice City Stories – Trailer 3
- Half-Life 2: Episode II
- John Woo presents Stranglehold
- Kane & Lynch: Dead Men
- L.A. Noire
- Sonic the Hedgehog
- Team Fortress 2

Nur im Plus-Abo:

XBOX-ZONE

Test
- F.E.A.R. (X360)
- Rainbow Six Vegas (X360)

Bonus
- BioShock (Präsentation)
- Call of Duty 3 (Mehrspieler-Präsentation)
- Rainbow Six Vegas (Mehrspieler-Präs.)

Spiel-Trailer
- Banjo Kazooie
- Battlestations Midway
- Call of Duty 3
- Fusion Frenzy 2
- Import Tuner Challenge
- Kingdom Under Fire: Circle of Doom
- Lost Odyssey
- Lost Planet
- Marvel Universe Online
- Medal of Honor: Airborne
- Shrek 3
- Superman Returns
- Tenchu Seran
- The Darkness
- Viva Pinata

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2006 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N·ZONE 01/2007 Wii im Visier • Zelda: Twilight Princess • Yoshi's Island DS

DVD VIDEO COMPUTEC MEDIA

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

Wii IM VISIER

Die wichtigsten Launchtitel im Test!

DVD-COVER

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Wii – Der Start	___	❑	❑	❑
Zelda: Twilight Princess (Wii)	___	❑	❑	❑
Wii Play (Wii)	___	❑	❑	❑
Rayman Raving Rabbids (Wii)	___	❑	❑	❑
Call of Duty 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
Red Steel (Wii)	___	❑	❑	❑
Wii Sports (Wii)	___	❑	❑	❑
Tony Hawk's Downhill Jam (Wii)	___	❑	❑	❑
SpongeBob: Die Kreatur aus … (Wii)	___	❑	❑	❑
Flashback (Wii)	___	❑	❑	❑
Tomb Raider Legend (GC)	___	❑	❑	❑
Yoshi's Island DS (DS)	___	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch Nanostray II	___	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch Panzer Tactics	___	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch Spectrobs	___	❑	❑	❑

5. Von der N-ZONE 01/2007 bieten wir erstmalig eine Premium-Variante mit Extras (DVD, Wii-Bügelbild, Zelda-Poster) an. Was hältst du davon?

❑ Einfach klasse! Bitte mehr davon! ❑ Mir reicht die normale N-ZONE.
❑ Ich hätte mir andere Extras gewünscht, nämlich folgende:

_____

6. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen ❑ Spiele sie auf der PS2/Xbox ab
❑ Verwende normalen DVD-Player ❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

7. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Zelda: Twilight Princess (Wii)	___	❑	❑	❑
Call of Duty 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
Tony Hawk's Downhill Jam (Wii)	___	❑	❑	❑
Marvel Ultimate Alliance (Wii)	___	❑	❑	❑
Red Steel (Wii)	___	❑	❑	❑
Rayman Raving Rabbids (Wii)	___	❑	❑	❑
Wii Sports (Wii)	___	❑	❑	❑
Wii Play (Wii)	___	❑	❑	❑
Need for Speed Carbon (GC)	___	❑	❑	❑
Tomb Raider Legend (GC)	___	❑	❑	❑
Yoshi's Island DS (DS)	___	❑	❑	❑
MegaMan NT Warrior (Folge 2)	___	❑	❑	❑
Zu Besuch bei Biene Maja	___	❑	❑	❑
N-ZONE hört hin	___	❑	❑	❑

9. Was hältst du von den Boni auf unserer DVD?

❑ Finde ich super! Bitte mehr davon. ❑ Interessiert mich nicht
❑ Ist mir egal
❑ Dieses Thema würde mir gefallen: _____

10. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Auf Seite 93 dieser Ausgabe findet ihr ein Cover für die Abo-DVD zum Ausschneiden. Was haltet ihr davon?

❑ Finde ich super ❑ Finde ich unnütz ❑ Ist mir egal ❑ Habe kein Plus-Abo

12. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

13. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

14. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

15. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

18. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

19. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

20. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 01, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Lego Star Wars II* euer absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Castlevania* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit der Gewinnspielnummer, der Lösung (sofern notwendig) und eurer Adresse an unten stehende Nummer.

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Actionloop	DS
02. Avatar	Wii
03. Baten Kaitos Origins	GC
04. Battalion Wars 2	Wii
05. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
06. Children of Mana	DS
07. Diddy Kong Racing	DS
08. Die Siedler	DS
09. Disaster: Day of Crisis	Wii
10. Elebits	Wii
11. Excite Truck	Wii
12. Final Fantasy CC	Wii
13. Final Fantasy III	DS
14. Final Fantasy: CC	DS
15. GT Pro Series	Wii
16. Harvest Moon	GC
17. Harvest Moon	DS
18. Jagdfieber	Wii
19. Kirby Squeak Squad	DS
20. Lost in Blue 2	DS
21. Lunar Knights	DS
22. Mario Strinkers Charged	Wii
23. Mario vs. Donkey Kong 2	DS
24. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
25. Metroid Prime: Pinball	DS
26. Monster 4x4 World Circuit	Wii
27. One Piece Unlimited Adv.	Wii
28. Pokémon Diamond & Pearl	DS
29. Pokémon Ranger	DS
30. Pro Evolution Soccer 2007	DS
31. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
32. Resident Evil Wii	Wii
33. Sonic u.d. geheimen Ringe	Wii
34. Starfox DS	DS
35. Super Mario Galaxy	Wii
36. Super Paper Mario	GC
37. Super Smash Bros. Brawl	Wii
38. Trauma Center: Sec. Opin.	Wii
39. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
40. Zelda: Phantom Hourglass	DS

LESERCHARTS

01. Advance Wars 2	GB
02. Animal Crossing: Wild World	DS
03. Big Brain Academy	DS
04. Call of Duty 3	Wii
05. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
06. Electroplankton	DS
07. Far Cry Vengeance	Wii
08. Final Fantasy I & II	GB
09. Zelda: Twilight Princess	GC
10. LEGO Star Wars II	GC
11. LEGO Star Wars II	DS
12. LEGO Star Wars II	GB
13. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
14. Mario Kart DS	DS
15. Mario Kart: Double Dash!!	GC
16. Mario Party 7	GC
17. Mario Smash Football	GC
18. Metroid Prime 2: Echoes	GC
19. Metroid Prime Hunters	DS
20. Need for Speed	DS
21. Need for Speed	GB
22. Need for Speed Carbon	GC
23. New Super Mario Bros.	DS
24. Nintendogs	DS
25. Pokémon Mystery Dungeon	GB
26. Pokémon Rubin & Saphir	GB
27. Rayman Raving Rabbids	Wii
28. Red Steel	Wii
29. Resident Evil 4	GC
30. Splinter Cell: Double Agent	GC
31. Super Mario 64 DS	DS
32. Super Mario Smash Bros.	GC
33. Super Princess Peach	DS
34. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
35. Trauma Center	DS
36. Need for Speed Carbon	Wii
37. Wii Sports	Wii
38. Yoshi's Island DS	DS
39. Zelda: The Wind Waker	GC
40. Zelda: Twilight Princess	Wii

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Fabian Sluga
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Sebastian Stange, Sascha Dowidat, Felix Kothe

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Britta Rasp, Matthias Schöffel
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Wojtek Pruchniki

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director Hans Ippisch
Marketing Jeannette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel.: +49 911 28 72-251; a.nikuta-meerloo@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20/Plus-Abonnement € 51,60
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20/Plus-Abonnement € 63,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Normal-Abonnement € 42,-/Plus-Abonnement € 56,40

ISSN/Pressepost: N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 43739, ISSN: 1433-8424

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Gebt Spielen ein Herz!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Ja, ich habe *Zelda: Twilight Princess* komplett durchgespielt und hatte ein richtig befriedigendes Gefühl, als mir wenige Stunden vor Redaktionsschluss der Endbildschirm entgegenflimmerte und ich die Game-Disc nach 67 Spielstunden beiseite legte. Erneut siegte die Gerechtigkeit in Hyrule und wieder einmal habe ich auf meiner Odyssee so viele abgedrehte Charaktere getroffen, dass ich mich nur noch an einige besonders schräge Typen erinnern kann: Sei es das schrullige Hühnchen namens Tante oder der Marathon laufende Postbote, der mir beinahe täglich ungewollte Werbepost mit auf den Weg gab – es gibt kaum ein Spiel, dessen Protagonisten ich so sehr ins Herz geschlossen habe wie die Figuren aus *Twilight Princess*. Und gerade beim Charakterdesign trennt sich die Spreu vom Weizen: Hier entscheidet sich, ob ein Spiel dank liebevoller Details zu etwas ganz Besonderem wird oder ob die Figuren nur Mittel zum Zweck sind, um die Story zusammenzuhalten und voranzutreiben. Auch die Vielzahl an „Easter Eggs" – versteckten Geheimnissen also – ist beachtlich. Probiert doch mal aus, was passiert, wenn ihr die Hühner von Kakariko mit eurem Schwert peinigt! Herumexperimentieren lohnt sich: Ihr werdet fasziniert sein, welche Geheimnisse die neueste *Zelda*-Episode offenbart: Habt auch ihr etwas Cooles entdeckt? Dann schreibt an redaktion@n-zone.de! Im nächsten Heft decken wir dann die besten Lesertricks auf.

Kurioses aus der Videospielbranche: Wario Land 4

Manche Liedtexte sind so sonderbar, dass sie selbst bei eifrigster Interpretation keinen Sinn ergeben. Wir haben „medamayaki", das freischaltbare Lied aus *Wario Land 4*, für euch übersetzt:

„medamayaki"
ukurere mitai na tabi wo shiyô
aruite ikô
tsuki no kakera wo hiroinagara
chizu no kawari ni kyanbasu
niji no shizuku de

(somemashô)

hinode ni ma ni au yô ni
boyaketa tokei wa oiteko
umi ni tameiki tokashite
ishi ni koe o kizamô

tsuki no supu ni ukabetara
hyôgara no kumo ga warau

„Spiegeleier"
Lasst uns auf eine sorglose Reise gehen
Lasst uns gehen
Während die Stückchen des Mondes größer werden
Auf einer Leinwand voller Tropfen eines Regenbogens
Anstelle einer Karte

(Lasst sie uns anmalen)

Damit wir es bis zum Sonnenaufgang schaffen
Die Armbanduhr grummelt
Das Meer lässt einen Seufzer hören
Lasst uns mit gutem Grund herausschreien

Wenn wir in der Suppe des Mondes treiben
Dann lächeln die schweren Wolken

Was wird gespielt bei …

Axel Luft

Axel Luft ist 34 Jahre alt und arbeitet als Game Tester bei Nintendo of Europe in Frankfurt.

Was spielst du im Augenblick?
Resident Evil 4 auf dem GameCube (wieder mal), *Kameo: Elements of Power* auf der Xbox 360, *Gran Turismo 4* (PS2) und *WipEout Pure* auf der PlayStation Portable.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich bin *Resident Evil*-Fan seit der ersten Stunde und großer Splatter-Fan – also ist *Resident Evil* genau das Richtige! An *Kameo* gefällt mir die Verwandlung der Protagonistin in die verschiedenen Elementarkrieger und auch die Grafik finde ich liebevoll gemacht. Zu *Gran Turismo 4* muss man, glaube ich, nicht mehr viel sagen: Rennspaß pur! Mit *WipEout* verhält es sich wie mit *Resident Evil*, da bin ich seit dem ersten Teil infiziert: Adrenalin, Geschwindigkeit und coole Mucke, was will man mehr?!

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites?
WipEout 64 für das N64, wie sollte es auch anders sein?! *Resident Evil Zero* bietet Oldschool-Survival-Horror vom Feinsten und auch die Rätselelemente sind nicht ohne. Und *Mario Kart: Double Dash!!* für den GameCube ist der Nächtekiller schlechthin!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Das war ein indizierter Shooter auf dem C64. Kennt eh keiner mehr.

Was gefällt dir an Wii am besten?
Definitiv die Steuerung! Im Vergleich zu Sony und Microsoft, die im Grunde genommen nur „Höher, schneller, weiter" als Motto haben, hat Nintendo die Zeichen der Zeit erkannt und das Spielen revolutioniert. Die neue Steuerung ermöglicht ungeahnte Möglichkeiten in der Spieleentwicklung.

Damals …

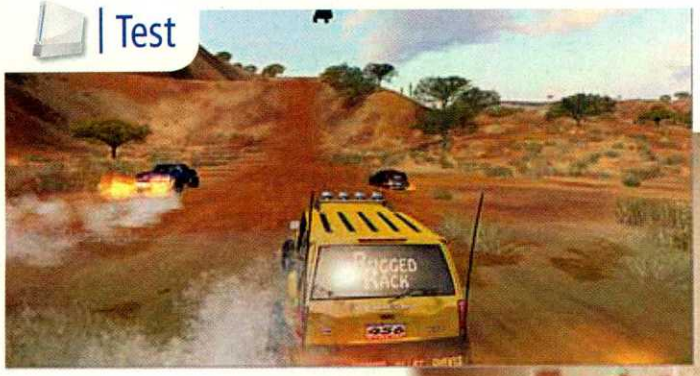
Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

In der N-ZONE 02/2002 präsentierten wir euch einen umfangreichen Bericht über den Actionkracher *Turok Evolution*, der im September desselben Jahres erscheinen sollte. Neben diesem Hitkandidaten kassierten auch *Resident Evil* und *Tony Hawk's Pro Skater 3* eine super Einschätzung. Zum Spiel des Monats wurde das GBA-Remake *Super Mario World* mit 92% gekürt. Zudem zogen *Advance Wars* (88%) und *Sonic Adventure 2 Battle* (81%) sowie *Sonic Advance* (85%) die Aufmerksamkeit auf sich. Komplettiert wurde die Ausgabe durch ein besonderes Bonbon für *Smash Bros.*-Veteranen: eine Auflistung aller geheimen Charaktere, Arenen und sämtlicher Geheimnisse.

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 02/07 ab 03.01.2007 am Kiosk

Test



Excite Truck

In den USA bereits erschienen, bereitet Nintendo derzeit den Start des Rennspektakels für Europa vor. Wir schildern euch Eindrücke vom finalen Spiel!

Test

Wario Ware Smooth Moves

Die lustigste Minispielsammlung erscheint im Januar für Wii. Wir haben den Test!

Test

Children of Mana

Endlich!! Der sehnlich erwartete Adventure-Hit erscheint nun doch in Europa. Lang hat's gedauert.

Test

Starfox Command

Action meets Strategy! Wir testen die deutsche Fassung von Fox' neuem Abenteuer!

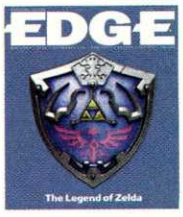
Lesefutter für Konsolenfans

XBOX 360 13/06

Wichtigste Themen: *Lost Planet, Call of Duty 3, Rainbow Six Vegas* und *F.E.A.R.* im Test. Xbox-360-Einsteigerguide.

PLAYZONE 13/06

Wichtigste Themen: *Call of Duty 3, Virtua Fighter 5, Stranglehold, Canis Canem Edit, GTA Vice City Stories*



EDGE 13/06

Wichtigste Themen: *Mass Effect* – Besuch bei Entwickler Bioware, *Assassin's Creed*, Nintendo Wii, *Zelda: Twilight Princess*

ZELDA-SONDERHEFT

Wichtigste Themen: XXL-Test zu *Zelda: Twilight Princess*. Inklusive umfangreicher Komplettlösung und großer *Zelda*-Historie.